mampato

AÑO II Nº 28

Precio Eº 4.—
Recargo Aéreo Eº 0,20
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina M$N 130

HOMENAJE A WALT DISNEY
LA CONQUISTA DEL CIELO

MINERALES

TERCERA PARTE: PIEDRAS PRECIOSAS Y SEMIPRECIOSAS

DIAMANTE

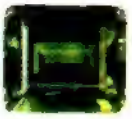
RUBI

ZAFIRO

ESMERALDA

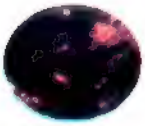
TURMALINA

BERILO

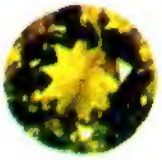


OLIVINO

AGUAMARINA



AMATISTA

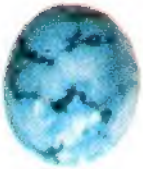


TOPACIO

OPALO

PIEDRA LUNA

LAPISLAZULI



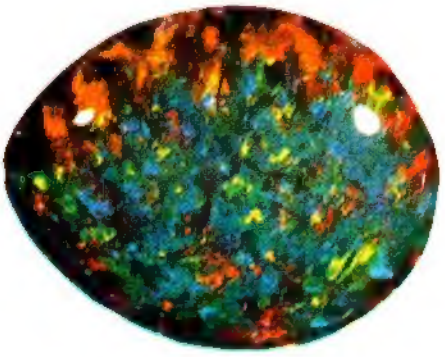
TURQUESA

MALAQUITA

RODOCROSITA

OPALO

AMBAR
(resina petrificada, con una araña que quedó atrapada hace miles de años).



OPALO

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO II — Nº 28

HISTORIAS Y CUENTOS

El Alce y el Cazador 4
La Conquista del Cielo 14
¿Por qué los aviones se mantienen en el aire? 16
Walt Disney 17
Como se hacen los dibujos animados 18
Rincones del Mundo 45

LAMINAS

Portada: Homenaje a Walt Disney 1
Minerales 2
Los simios más grandes 27
Historia de Chile en Láminas 56

HISTORIETAS

Mampato 9
Agente Submarino 25
Máximo Chamblánez 31
Howard Flynn 35
Corentin 38

ENTRETENCIONES Y VARIOS

Inventos 13
Mampatograma 41
Al Aire Libre 42
Hobbies 44
Por Aquí y por Allá 49
Deportes 50
Juegos 52
Galería de Estrellas 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

CORREO ARGENTINO
FRANQUEO PAGADO CONCESION 5397
TARIFA REDUCIDA CONCESION . . .

el correo de los amigos

Estimado señor Director:

Ante todo quiero felicitarlo por esta grandiosa revista "Mampato", la cual ha venido a llenar ese hueco que estaba quedando, con respecto a las revistas para niños. Soy padre de tres niños y ellos están felices con "Mampato", ya que su revista llena todas las necesidades que en la escuela piden, por eso mis felicitaciones muy sinceras, para todos sus colaboradores y que sigan cada día con mucho éxito, siempre hacia adelante. También quiero decirles que no muera Ogú, él es el personaje creado precisamente para la época, es el personaje del momento. Nos ha deleitado mucho, pero mucho. Se despide, su lector de siempre.

Iván Vallejo
Arica

De mi consideración:

Sean mis primeras palabras las portadoras de un cordial saludo, tanto para Ud. como para todos los que contribuyen en la publicación de esa interesante revista que es "Mampato". Es mi deseo, y el de mis hermanos, que cada día sigan superándose más y más, ya que ello significará para nosotros contar con la revista más completa para nuestra formación. Es por ello que, además de instarlos a la superación, quiero hacerles llegar mis más sinceras felicitaciones por haber creado "Mampato". Soy estudiante de Segundo Año de Educación Básica y compro "Mampato" desde hace mucho tiempo, encuentro que tiene muchas virtudes pero, para mí, la virtud más grande es que enseña a sus lectores sin ser aburrida. Nos da conocimiento sobre historia, ciencias naturales, etc., pero además nos trae historietas no "venenosas", juegos, crónicas acerca de deportes y fotos de artistas. En otras palabras, armoniza los estudios con cosas más livianas. Mis hermanos menores también leen la revista, y estimo que "Mampato" no solo es recomendable para niños, sino que es interesante aun para los adultos.

Manuel Nauvon
Arica

Estimado señor:

Saludo a Ud. y colaboradores y aprovecho de felicitarlos por tan magnífico material que nos brindan a grandes y pequeños a través de la instructiva revista "Mampato". En casa la estamos haciendo empastar y así obtenemos una espléndida colección de libros amenos y útiles. Respecto al nuevo precio, está muy bien ya que los vale y con creces. Por hoy me despido reiterándoles mis humildes, pero sinceras felicitaciones y esperamos que "Mampato" continúe siempre adelante.

Nora de Fernández
Concepción

Estimado amigo Mampato:

Te saludo como se debe saludar a un buen amigo de todos los niños, como lo eres tú. En cuanto al precio de la revista, no me importa que sea cualquiera y creo que a E° 4 es poco lo que tú pides por la revista que es tan buena e instructiva y, a la vez, entretiene mucho. Se despide un gran admirador tuyo, que te seguirá hasta el final que no será nunca. Chao.

Nazareno C.
Vicuña

Querido Mampato:

Te escribo para darte muchas, pero muchas felicidades en el cumpleaños de esta bella revista y que reciban muchos regalos y felicidades, porque yo no me olvido de Uds., porque me servirá hasta humanidades. Me permito felicitarlos también por la magnífica labor de entregar esta revista de norte a sur del país y que pronto llegará al extranjero. Felicidades nuevamente al Sr. Armstrong y a sus camaradas de la revista.

Germán Sáez
Santiago

A todos estos amigos, señora Nora, don Iván, Manuel, Nazareno y Germán, un millón de gracias. Procuraremos mejorar en cada número el contenido y la calidad de nuestra revista, para hacernos dignos de contar con amigos como Uds.

EL ALCE Y EL CAZADOR

LEYENDA DE LOS PIELES ROJAS

No muy lejos de la aldea donde vivía el pequeño piel roja Flecha Veloz había un gran lago, de aguas profundas y azules, pero tan transparentes que se podía ver como nadaban los peces y se escabullían entre las rocas del fondo. Al pequeño Flecha Veloz le gustaba permanecer largas horas a la orilla del lago: pescaba, recogía moras y otros frutos silvestres, corría y jugaba.

En el lago habitaban los espíritus de sus antepasados. Los ancianos de la aldea los respetaban y les enseñaban a los niños que no les tuvieran miedo, porque aunque eran temibles siempre los protegían en caso de peligro. Lo que Flecha Veloz no sabía era que en las profundas aguas del lago también vivían los espíritus de los animales muertos.

Un día, mientras observaba atentamente a dos juguetones peces plateados que se escondían entre las algas, vio que las aguas se enturbiaban y que se formaba un violento oleaje, a pesar que ese día había un sol resplandeciente y no corría ninguna brisa.

Asombrado alzó los ojos del lago y vio frente a él a un majestuoso e imponente alce, de pelaje blanco y brillante, en el cual resplandecían las gotas de agua. El indiecito se quedó con la boca abierta: jamás había visto un animal tan bello, de pelaje tan resplandeciente ni de ojos tan bondadosos. Parecía como si el alce, con cada movimiento, despidiera rayos de luz a su alrededor y no se podía fijar la mirada en él sin quedar deslumbrado.

El alce lo contempló un momento en silencio y luego

habló: —Pequeño Flecha Veloz, tus antepasados me eligieron para que me convirtiera en tu guardián. Tú eres bueno y valiente, por ello te enseñaré a ser un bravo guerrero y un excelente cazador. Pero te haré una advertencia muy importante: la caza es necesaria, porque gracias a ella puedes vivir, alimentarte, vestirte y mantener a tu familia, pero por ningún motivo debe convertirse para ti en una diversión cruel. Yo te ayudaré si sólo prometes matar los animales necesarios para sobrevivir y nada más. Si me desobedeces, serás castigado con la muerte.

Flecha Veloz, emocionado y orgulloso con el guardián que sus antepasados le habían designado, prometió no olvidar aquella advertencia.

Desde entonces, y por varios años, mientras Flecha Veloz se convertía en un joven guerrero, su guardián no lo abandonó más. Le enseñó a abrirse camino por los bosques más enmarañados, los mejores métodos para seguir la pista de los animales salvajes y como construir arcos resistentes y flechas bien equilibradas. En resumen, lo convirtió en un buen guerrero y en un habilísimo cazador.

Cuando Flecha Veloz dejó de ser un adolescente, el alce dejó de acompañarlo en sus correrías y, recomendándole una última vez que no desobedeciera sus órdenes, lo dejó en libertad para que cazara cuando era necesario. Flecha Veloz, que quería mucho a su guardián y maestro, iba siempre a la orilla del lago, llamaba al alce y cuando éste emergía de las aguas, conversaba con el y le pedía consejo o ayuda. En la aldea, aunque sus compañeros lo estimaban por ser un joven recto y honesto, no lo comprendían.

No entendían por qué un cazador tan hábil como el regresaba a su tienda, después de una larga jornada de caza, con sólo un par de conejos o una libre, que apenas le alcanzaban para la comida del día. ¿Acaso tenía miedo de internarse en el bosque en busca de presas mayores? ¿Por qué no empleaba todas sus flechas, cuando salía a cazar lejos de la aldea, en la pradera?

Flecha Veloz ya estaba acostumbrado a los comentarios burlones de sus compañeros y no les hacía caso: por

nada en el mundo les habría revelado quién había sido su maestro y por qué, de vez en cuando, se dirigía misteriosamente a la orilla del lago. Uno de sus compañeros, llamado Aguila Astuta, era más curioso que los otros y un día lo siguió hasta el lago. Escondido detrás de uno de los arbustos que crecían cerca de la orilla, oyó cuando Flecha Veloz llamaba al alce y vio salir a éste de las azules aguas. Desde su escondite escuchó toda la conversación entre el joven guerrero y su guardián y la recomendación, que una vez más éste le diera: —No matarás más animales de los que te sean necesario o serás castigado con la muerte.

Aguila Astuta sintió el corazón lleno de envidia por la buena suerte de Flecha Veloz, quien tenía un guardián especialmente designado por los espíritus y deseó fervientemente terminar con ese privilegio. Encontraba injusto que mientras los demás pieles rojas llevaban una vida dura y debían luchar contra los animales salvajes de la pradera, uno de ellos resultara siempre favorecido en la caza y no aprovechara esta ventaja para alimentar a toda la tribu.

Aguila Astuta regresó a la aldea, antes que Flecha Veloz se diera cuenta de su presencia, y permaneció despierto durante toda la noche pensando qué podría hacer para que su compañero olvidara las órdenes de su guardián y terminar así con la amistad que los unía. Finalmente se le ocurrió una idea. Llamó a reunión a todos los cazadores de la aldea y les dijo:

—Escúchenme, compañeros. Esta noche tuve una visión. El Gran Espíritu se me apareció en sueños y me advirtió que este invierno sería muy duro. Nevará día tras día y ninguno de nosotros podrá salir a cazar por un largo período. Me dijo también que avisara a todos mis amigos para que almacenaran alimento con tiempo.

Todos los cazadores de la aldea escucharon atentamente las palabras de Aguila Astuta. Sabían lo que significaba no tener provisiones para alimentar a sus familias, recorrer kilómetros y kilómetros, enterrándose hasta las rodillas en la nieve, para dar caza a sólo un flacuchento conejo, el cual debería servir de comida para varios días, o permanecer encerrados en sus tiendas mientras afuera arreciaba la tempestad y borraba la huella de los animales salvajes.

Todos estaban contentos de que el Gran Espíritu les hubiese advertido el peligro que se avecinaba y no dudaron de las palabras de Aguila Astuta. Se dividieron en grupos y partieron en diferentes direcciones en busca de animales salvajes. Más de uno tenía la ambición

de ser superior y traer un botín de caza más abundante que el de sus compañeros.

El único que no se decidía a seguirlos era Flecha Veloz. No quería desobedecer las órdenes del alce, pero tampoco quería quedarse sin provisiones para el largo invierno que los esperaba.

Aguila Astuta, viéndolo indeciso, le aseguró que el Gran Espíritu le había hablado en sueños y que la única solución posible era hacer una gran batida de caza. El joven guerrero pensó que no podía haber nada malo en una orden del Gran Espíritu, pero como en el fondo de su corazón se sentía siempre algo culpable, se internó solo en el bosque.

Al principio creyó que un par de osos o de ciervos serían suficientes, pero, poco a poco la ambición se fue

apoderando de él y ya no pudo contenerse: cazar y matar se convirtió también en un placer para él. Siguiendo la pista de los animales salvajes atravesó valles, colinas y ríos.

Finalmente, cuando ya comenzaba a sentirse algo cansado, vio en un claro de un bosque desconocido a cinco alces. Parecían esperarlo y no intentaron huir cuando él se acercó. Eran una presa demasiado fácil para perderla y Flecha Veloz, dejándose llevar por su ambición, logró dar muerte a cuatro y herir al quinto. Aunque ya había cazado mucho más de lo necesario, no se sentía satisfecho y en vez de dejar huir al alce herido comenzó a perseguirlo.

Después de varias horas, Flecha Veloz comenzó a sentirse cansado, pero el animal herido continuaba corriendo y el cazador no quería perderlo.

De pronto, Flecha Veloz se encontró a la orilla de un lago. Con gran asombro reconoció que era el que servía de morada a los espíritus de sus antepasados. El alce, extenuado, también se había detenido al llegar al agua. Flecha Veloz aprovechó la oportunidad para lanzarse sobre él con su cuchillo en alto. Pero en ese momento, una enorme ola se levantó del lago, arrastrando al cazador y al animal hacia las profundidades azules y frías. Cuando Flecha Veloz recobró el conocimiento se encontró en el fondo del lago: Frente a él estaban los espíritus de sus antepasados mirándolo en forma silenciosa y severa. Finalmente se alejaron sin dirigirle la palabra. Flecha Veloz volvió a mirar a su alrededor y esta vez se vio rodeado por los espíritus de los animales. Allí había osos, ciervos, conejos, marmotas, castores y liebres. En primera fila estaba su alce guardián, pero ya no lo miraba en forma bondadosa y en la espalda tenía clavada la flecha que le disparara el joven cazador.

Flecha Veloz comprendió que el alce indómito, al cual él había seguido inútilmente por montes y valles, no era otro que su guardián.

—¿Por qué me has desobedecido? —preguntó el gran alce— A mi alrededor están los espíritus de los animales que tú has muerto. Has herido inútilmente a mis amigos, a pesar de mi advertencia, ya no puedo, ni quiero ser más tu guardián.

Después de haberlo mirado tristemente ordenó a los demás animales:

—¡Déjenlo en la orilla!

Y estos lo arrastraron nuevamente hacia la superficie, abandonándolo medio muerto en la playa.

Completamente agotado, Flecha Veloz caminó tristemente hasta la aldea. Al llegar a su tienda cayó de rodillas ante sus familiares y dijo:

—Me siento muy enfermo... estuve en el lago, entre los espíritus de los antepasados y de los animales muertos. He perdido para siempre mi guardián. No podré vivir soportando este gran dolor. ¡Y todo por culpa mía!

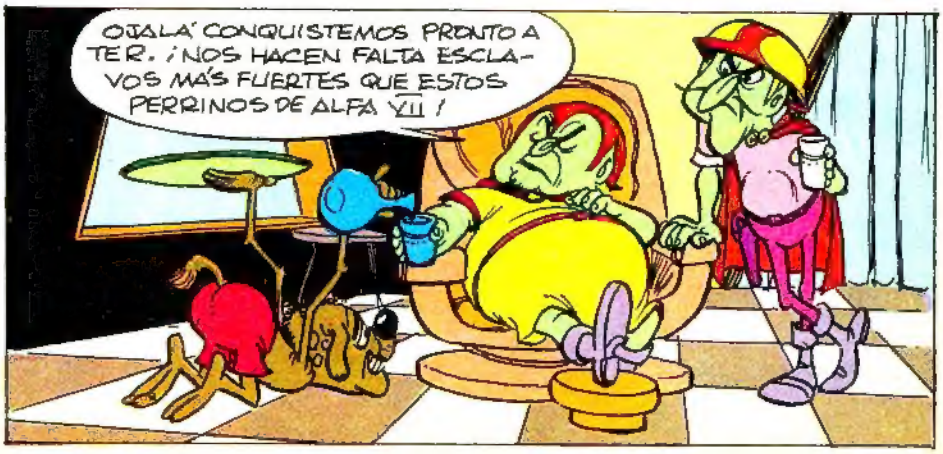
Apenas terminó de decir estas palabras, el joven guerrero cayó muerto.

Hasta nuestros días, los pieles rojas llaman al gran lago azul "El Lago de los Espíritus Perdidos" y, por siglos y siglos, los cazadores no se atrevieron a dar muerte a los animales que buscaban refugio en su ribera por temor a ser castigados por el majestuoso alce blanco, tal como sucedió a Flecha Veloz.

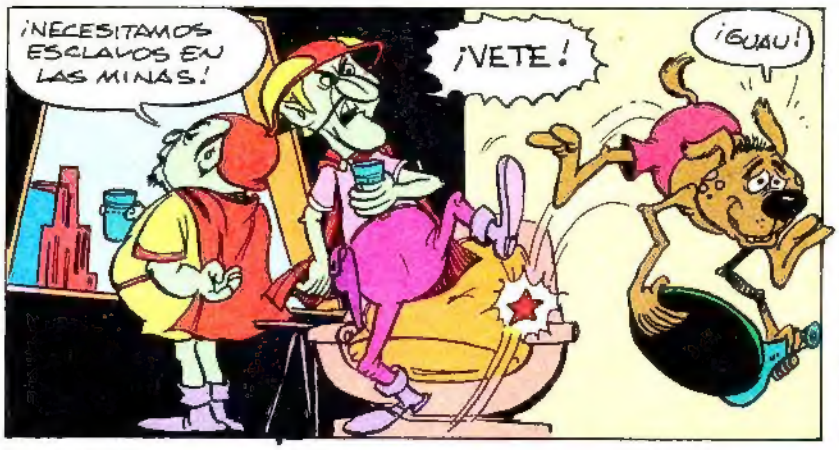
FIN

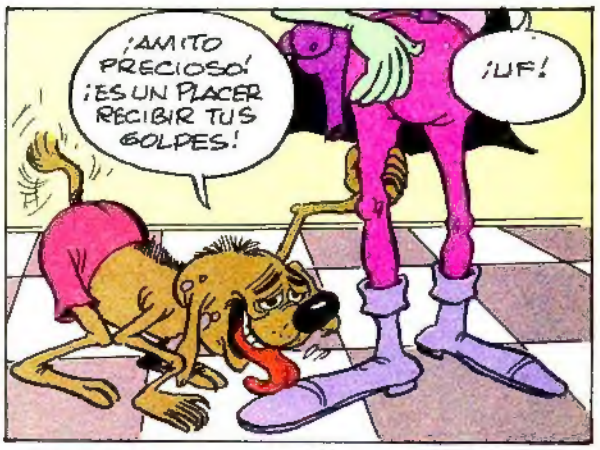
mampato

MIENTRAS TANTO EN EL PALACIO REAL DE VERD, MONG ESTÁ PARALIZADO POR VEINTICUATRO HORAS.



mampato

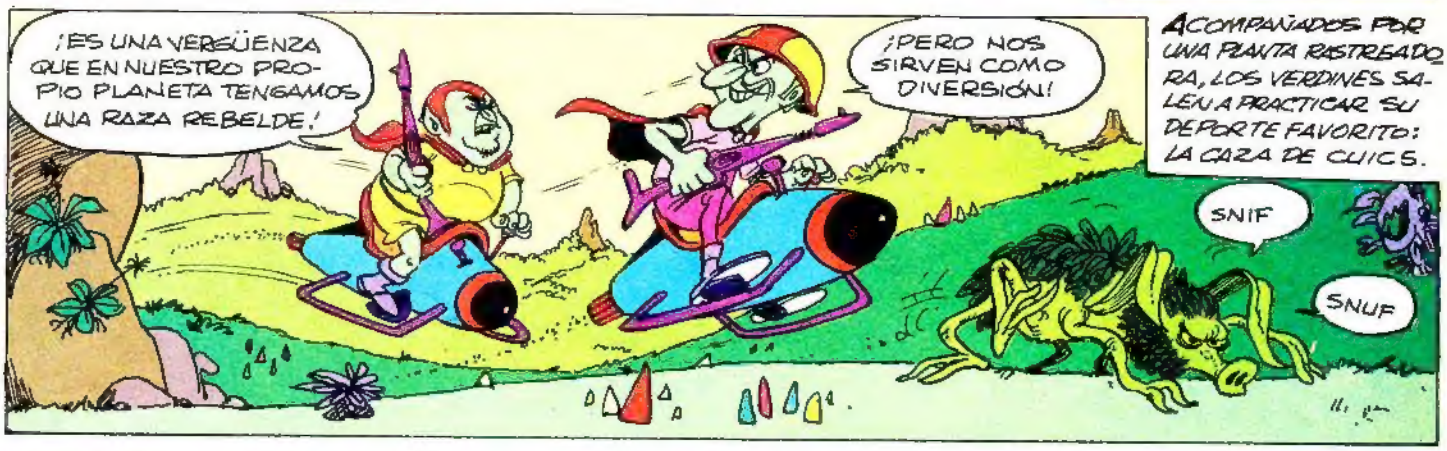

¡NECESITAMOS ESCLAVOS EN LAS MINAS!
¡VETE!
¡GUAU!


¡AMITO PRECIOSO! ¡ES UN PLACER RECIBIR TUS GOLPES!
¡UF!

¡ESTOS PERRINOS NACIERON PARA SER ESCLAVOS!
SÍ; PERO PREFIERO UNA RAZA DE ESCLAVOS MÁS REBELDES. ¡ASÍ PUEDO TORTURARLOS Y VENCER SU ORGULLO!

¿COMO LOS CUICS, MI GENERAL?
¡AH, ALTEZA! ¡CAPTO MI IDEA!

¡SÍ! MIENTRAS NUESTRO JEFE MILITAR SE MEJORA, IREMOS A CAZAR CUICS!

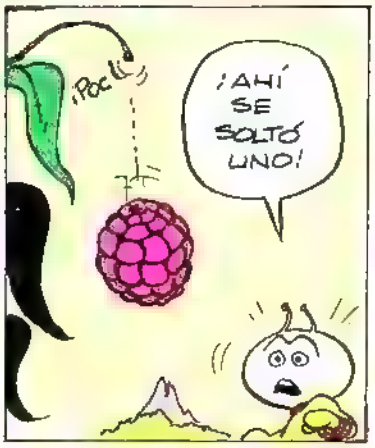

¡ES UNA VERGÜENZA QUE EN NUESTRO PROPIO PLANETA TENGAMOS UNA RAZA REBELDE!
¡PERO NOS SIRVEN COMO DIVERSIÓN!
ACOMPAÑADOS POR UNA PLANTA RASTREADORA, LOS VERDINES SALEN A PRACTICAR SU DEPORTE FAVORITO: LA CAZA DE CUICS.
SNIF
SNUF

MAMPATO Y XSE...
DEBEMOS TRATAR DE APODERARNOS DE UNA NAVE ESPACIAL PARA HUIR DE VERD.

¡CUIDADO, MAMPATO!
MANTENTE ALEJADO DE ESA PLANTA.

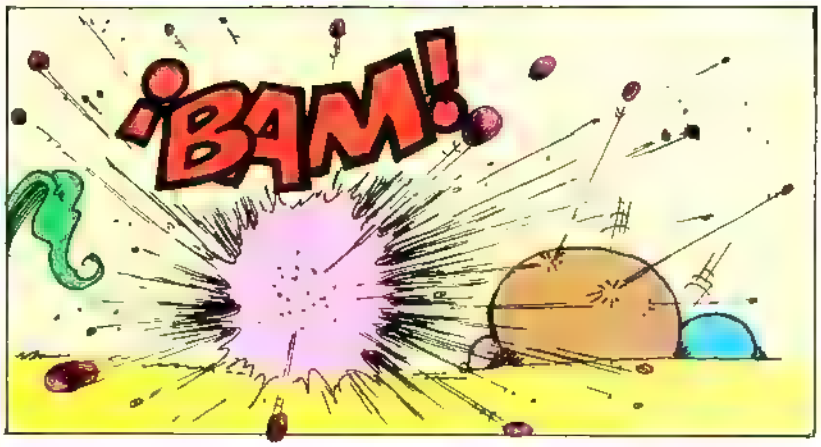
mampato

ES UNA "PLANTA-GRANADA". SI SE SUELTA UNO DE SUS FRUTOS...
¿QUÉ?

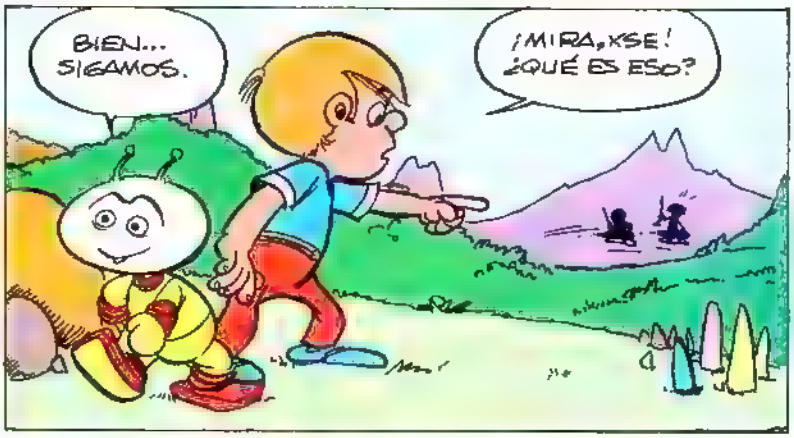

¡Poc!
¡AHÍ SE SOLTÓ UNO!

¡TRAS LAS ROCAS! ¡PRONTO! TENEMOS SÓLO 5 SEGUNDOS!
¡UNO..!

DOS,
TRES,
CUATRO
Y...


¡BAM!

A LOS CINCO SEGUNDOS DE SOLTARSE DEL TALLO, EL FRUTO EXPLOTA, LANZANDO SUS SEMILLAS COMO BALAS.
EN LA TIERRA HAY PLANTAS COMO ÉSTA, AUNQUE NO TAN POTENTES.

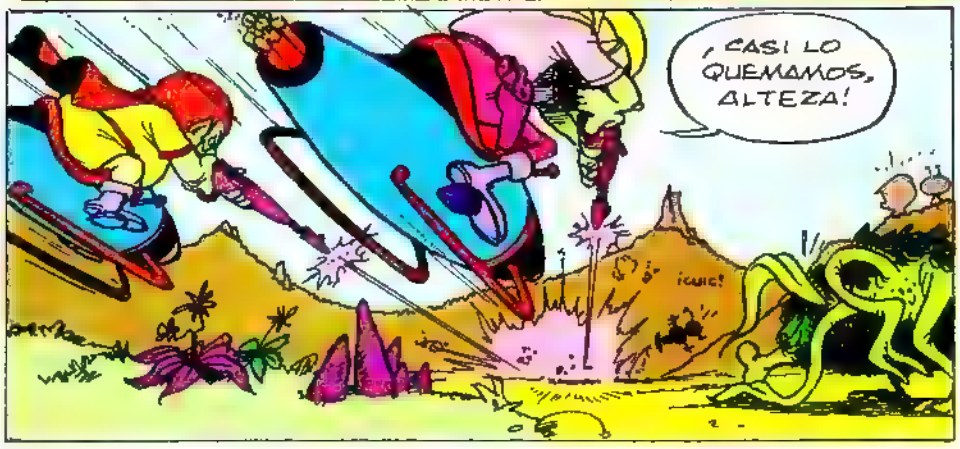

BIEN... SIGAMOS.
¡MIRA, KSE! ¿QUÉ ES ESO?

¡SON VERDINES MONTADOS EN SUS SILLAS VOLADORAS!
¿ESTARÁN BUSCÁNDONOS?

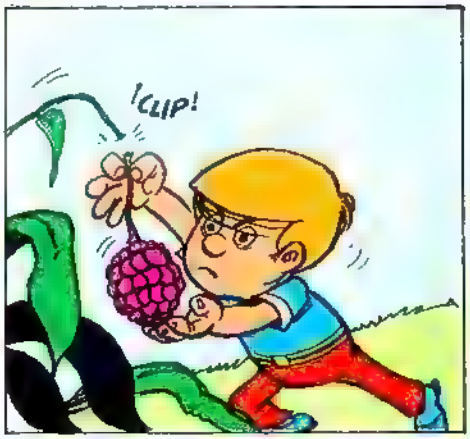
¡NO! ¡ESOS MALVADOS ANDAN CAZANDO CUICS!
¿CUICS?

LOS CUICS SON LA ÚNICA ESPECIE BONDADOSA Y DIGNA DE ESTE PLANETA MALIGNO!
¡MIRA! ¡YA RASTREARON A UNO!
¡AHÍ VA!
¡CUIC!

mampato

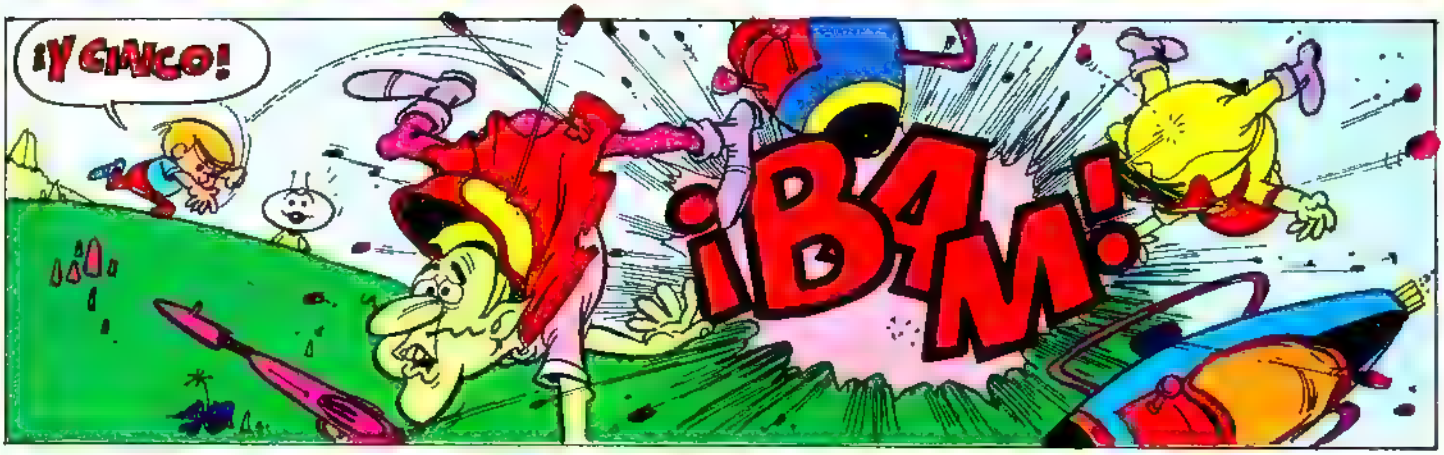

¡CASI LO QUEMAMOS, ALTEZA!
¡AUIC!

¡ESOS BANDIDOS NO SE SALDRÁN CON LA SUYA!
¡EH, MAMPATO!


¡CLIP!

¡POC!
¡UNO!

DOS,
TRES,
CUATRO...


¡Y CINCO!
¡BAM!

¡PRONTO, MAMPATO! ¡TOMEMOS SUS SILLAS VOLADORAS! ¡EN ELLAS VIAJAREMOS MÁS RÁPIDO!

¡XSE!
¡OOH! ¡LO ATRAPÓ LA PLANTA RASTREADORA!
¡AJÁA!

EL LAPIZ

UN LÁPIZ CONTIENE MATERIALES DEL OCCIDENTE Y DEL ORIENTE.

POR EJEMPLO, LA MADERA DE CEDRO VIENE DE AMÉRICA DEL NORTE Y EL GRAFITO, DE CEILÁN.

EN TIEMPO DE LOS ROMANOS, SE UTILIZABA EL PLOMO PARA TRAZAR LÍNEAS. PERO EN 1.125, EL MONJE TEÓFILO EMPLEÓ PARA ELLO EL GRAFITO.

EN 1565, CONRAD GESNER FUE EL PRIMERO EN ESCRIBIR CON UN LÁPIZ DE MADERA

COLADURA

AL GRAFITO SE LE AGREGA ARCILLA Y, ENSEGUIDA, SE MUELE TODO JUNTO. (SE LE AGREGA ARCILLA PARA QUE LA MINA SE ENDUREZCA).

ASERRADURA

LOS TRONCOS DE CEDRO SON ASERRADOS EN DELGADAS LÁMINAS QUE SE HIERVEN, SE SECAN Y EN LAS CUALES SE HACEN UNAS CANALETAS.

LAS LÁMINAS SE PASAN POR AGUA HIRVIENDO

PEGADO

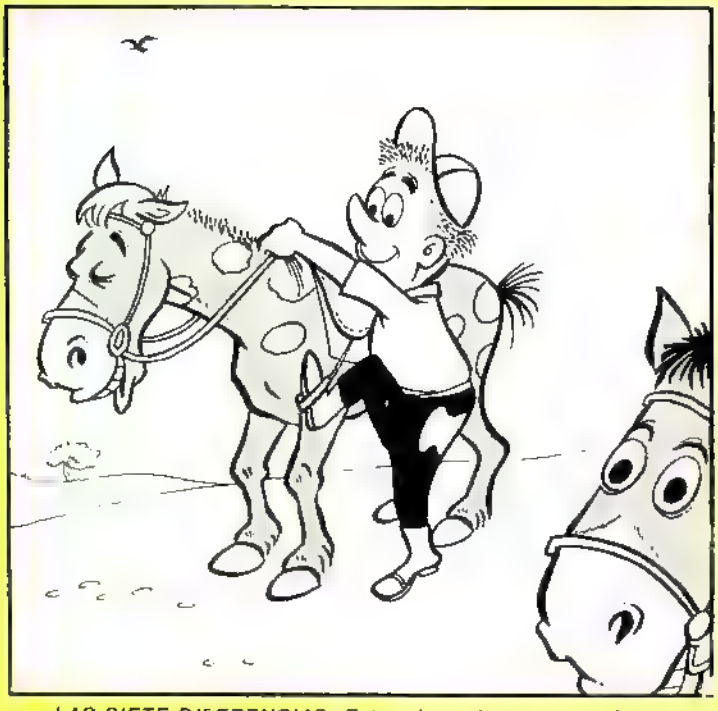
MODELADO

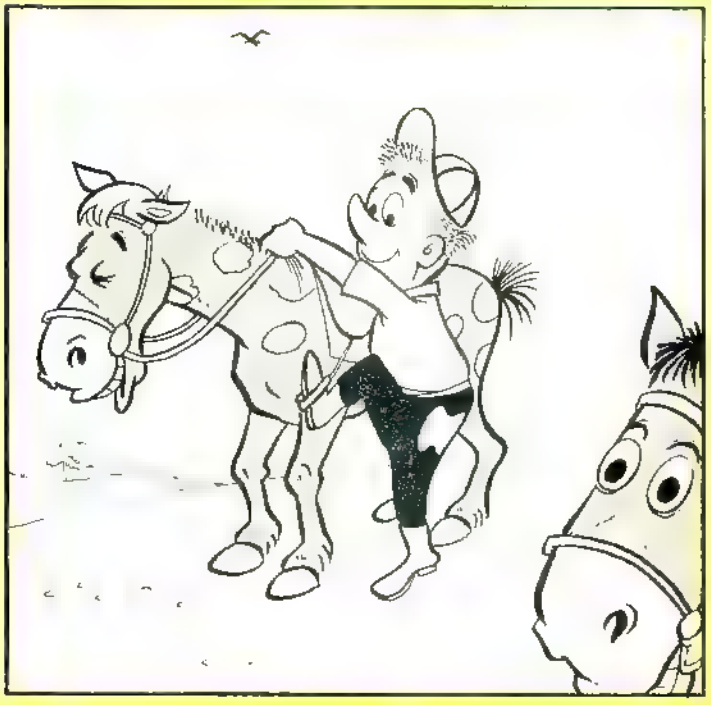
1200° C

ENSEGUIDA, LA MEZCLA SE FILTRA, SE AMASA, SE TRITURA Y ES PRENSADA EN MINAS QUE SE CUECEN EN UN HORNO DE ALTA TEMPERATURA.

LAS MINAS DE GRAFITO SON COLOCADAS EN LAS CANALETAS Y LAS LÁMINAS DE MADERA SON PEGADAS DE A DOS, UNA ENCIMA DE OTRA. ENSEGUIDA SE CORTAN, SE ACEPILLAN Y SE BARNIZAN.

A LOS LÁPICES MODERNOS, QUE TRAEN, A VECES, VARIAS MINAS DE COLORES A LA VEZ, NO ES NECESARIO SACARLES PUNTA.





LAS SIETE DIFERENCIAS Estos dos dibujos a simple vista parecen iguales, pero se diferencian en siete particularidades ¿puedes tú descubrirlas? (Solución en la página 41).

LA CONQUISTA

PRIMERA PARTE

UN SUEÑO MILENARIO

La conquista del cielo es reciente, pero su historia es muy larga. Durante siglos el hombre observó maravillado el vuelo de pájaros e insectos y soñó con poder volar él también. El cielo era la morada de los dioses, por ello éstos eran casi siempre representados con alas por las antiguas civilizaciones. Una leyenda de la mitología griega cuenta la historia de Icaro y su padre Dédalo, el constructor del Laberinto de Creta.

Ambos huyeron volando del palacio, pero el joven se acercó imprudentemente al Sol y se le derritieron las alas de cera y plumas que había hecho Dédalo. Icaro cayó de gran altura al mar y murió ahogado. En esta trágica forma concluyó, según la leyenda, la primera tentativa humana de volar. Sin embargo esta historia tiene algo de verídico: las primeras tentativas del hombre para volar estuvieron basadas en la imitación de los pájaros.

UN VISIONARIO DEL RENACIMIENTO

Entre 1486 y 1514, Leonardo da Vinci diseñó varios aparatos voladores, entre ellos un planeador, un helicóptero y un paracaídas. El gran pintor y científico del Renacimiento escribió: "Un pájaro es un instrumento que funciona según leyes matemáticas... A un instrumento similar construido por el hombre sólo le falta la vida del pájaro". Y todos los experimentos que se hicieron desde entonces se basaron en la imitación de las aves. El hombre fabricó alas de madera y tela, y agitando los brazos, o moviendo el mecanismo mediante pedales, trató de elevarse del suelo, por supuesto, que lo único que consiguió fue quedar completamente agotado. No

sabía que sus músculos no son lo suficientemente fuertes para mover la clase de alas que su pesado cuerpo necesitaría para volar como un pájaro. En otras palabras, la fuerza humana no bastaba para hacer volar uno de estos aparatos, o darle "vida", como decía Da Vinci

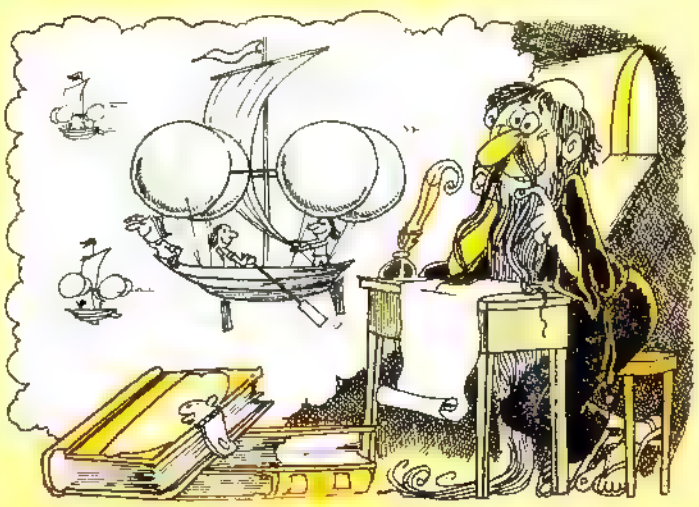
Otros trataron de volar lanzándose desde una torre o desde una alta muralla. El resultado fue una serie de estrepitosas caídas. No tomaron en cuenta que el cuerpo de las aves es muy liviano en relación a su tamaño y que, además, éstas utilizan las corrientes de aire para volar.

LA NAVE VOLADORA

Leonardo da Vinci fue el primero en estudiar la posibilidad de conquistar el cielo con un aparato más pesado que el aire, pero esto no sería posible hasta la invención del motor a hélice. En cambio, el jesuita italiano, Francisco Lana (1631-1687) ideó otro sistema. Este consistía en una especie de bote que flotaría en el aire gracias a cuatro globos, de seis metros de diámetro cada uno. Una vez en el aire, la nave podría avanzar mediante una vela y remos, igual que una embarcación marítima.

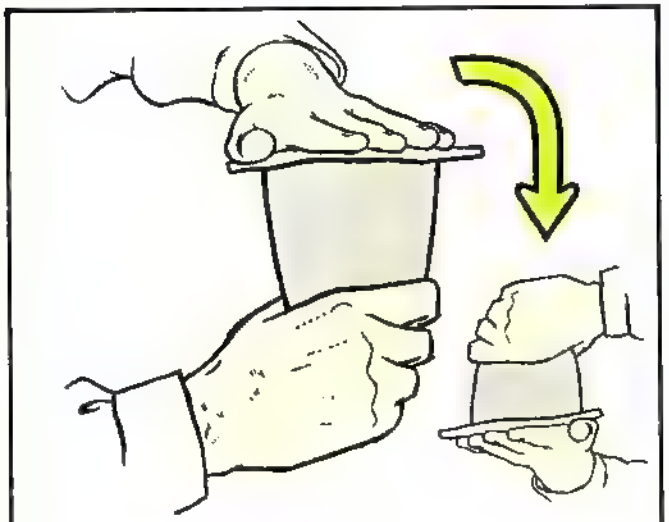
Este pintoresco aparato nunca fue construido por falta de medios adecuados, pero aunque se hubiese elevado del suelo, el uso de velas no habría dado resultados, ya que la embarcación habría quedado a merced de las corrientes de aire y no se hubiese podido controlar.

En todo caso, al ingenioso jesuita corresponde el mérito de ser el primero en indicar la posibilidad de conquistar el cielo con un aparato más ligero que el aire.



¿POR QUE LOS AVIONES SE MANTIENEN EN EL AIRE?

Ustedes saben que la fuerza de gravedad atrae cualquier objeto hacia la tierra. Si queremos levantar algo, tenemos que emplear la fuerza suficiente hacia arriba, para anular la fuerza que está actuando hacia abajo. Entonces, ¿qué mantiene a un avión en el aire? Aunque parezca raro, lo mantiene el aire. Este, aunque no lo vemos, es una materia que ocupa espacio, tiene peso y su fuerza la notamos cuando hay viento, que es aire en movimiento. Los científicos pesaron esta materia invisible y llegaron a un resultado sorprendente: si levantamos una simple hoja de papel y la sostenemos a la altura de nuestros ojos, hay una fuerza de 450 kg. que la está empujando hacia abajo. ¿Pero cómo podemo sostenerlo entonces? Pues nos ayuda el aire, que actúa sobre la superficie superior e inferior de la hoja con igual fuerza

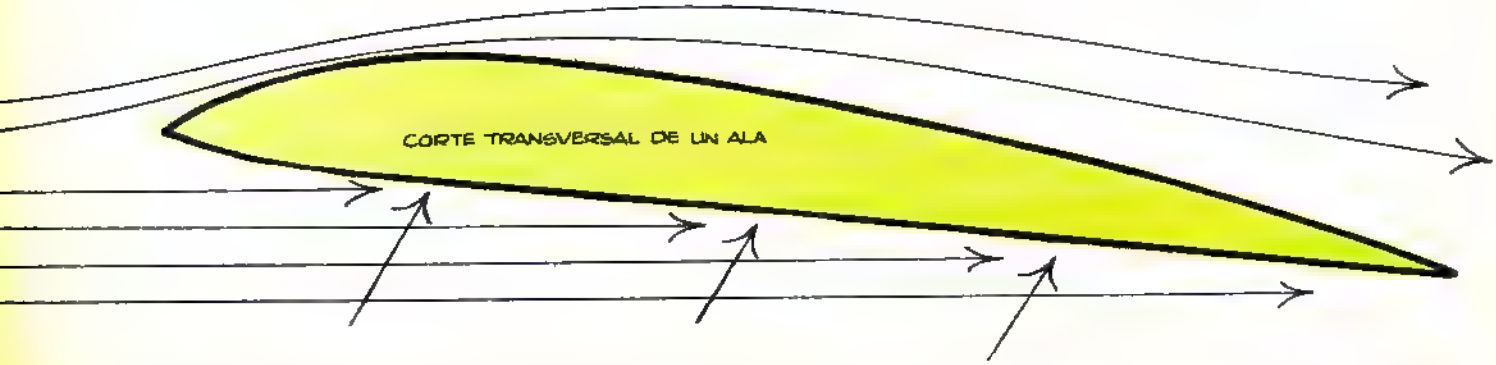


Para probar que el aire también actua con fuerza hacia arriba, basta hacer este sencillo experimento: Llenen con agua un vaso hasta el borde Enseguida, le colocan encima un trozo de cartulina lisa Sujetan la cartulina con la mano y con mucho cuidado dan vuelta el vaso. Cuando el vaso está boca abajo, saquen la mano Veran que la cartulina no se cae ni el agua se vacia Esto les demuestra que el aire puede empujar también con suficiente fuerza hacia arriba como para anular la que actua hacia abajo

La fuerza del aire actúa en todas direcciones, hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados. Eso está a la vista cuando inflamos un globo o una pelota. Para elevar y mantener un avión en el aire, es necesario aprovechar la fuerza del aire que empuja hacia arriba. Uds. ya habrán adivinado que las alas de un aeroplano algo tienen que ver con esto. El ala de un avión es mucho mas grande y larga que una hoja de papel. Luego, la presión que ejerce el aire sobre cada centimetro cuadrado del ala es enorme. Sin embargo, el avión no se cae, porque una presión igual lo empuja hacia arriba. Presión es la relación entre la fuerza ejercida por un fluido líquido o gases sobre una superficie y la superficie misma.

Cuando el avión avanza, el ala divide al aire en dos corrientes, una que va por encima del ala y otra que va por debajo. Ahora, si observan atentamente, verán que las alas están colocadas al cuerpo del avión, o fuselaje, en forma levemente inclinada. De este modo, el ala ofrece en la parte de abajo mayor resistencia a la fuerza del aire y cuando el avión está en movimiento, el aire golpea contra la parte inferior del ala, lo eleva y lo mantiene en el aire (ver ilustración de abajo).

En el caso de los planeadores, que son muy livianos, basta con remolcarlos y soltarlos a cierta altura, desde donde aprovechan las corrientes de aire para volar. En cambio, los otros tipos de aeroplanos necesitan de un motor para avanzar y adquirir más velocidad, pero las alas actúan del mismo modo. Por ello, aunque el motor se pare, el avión por muy grande que sea, no cae como piedra, sino que continúa planeando y perdiendo altura poco a poco, gracias a sus alas.



Cuando el avión está en movimiento el ala divide al aire en dos corrientes Como es levemente inclinada la parte inferior ofrece mayor resistencia y la fuerza del aire la empuja hacia arriba

Walt Disney

(1901-1966)

Cuando el pequeño Walt pintó con alquitrán un enorme pato en la muralla blanca de su casa, lo único que ganó fue la paliza que le dio su padre, un carpintero de origen irlandés. Sin embargo, más tarde, sus dibujos animados le permitirán ganar una fortuna con la cual fundó un imperio dedicado a la infancia.

Walt Disney nació en Chicago y su niñez fue triste y humilde. A diferencia de otros compañeros, nunca recibió juguetes para Navidad y su única entretención eran los animales: conejos, gatos, perros, ardillas y tres cerdos de un corral vecino, los cuales le sirvieron de modelo para las aventuras de los Tres Chanchitos. Cuando su padre se hizo cargo de la distribución de periódicos en la localidad, Walt se levantaba a las tres y media de la madrugada y partía en bicicleta a repartir los diarios. A las siete se dirigía a la escuela y en las tardes asistía a cursos de dibujo.

A los quince años vendía helados, chicles y maní en los trenes, y a los diecisiete, cuando estalló la Primera Guerra Mundial, se enroló en la Cruz Roja que atendía los heridos en Francia.

Una vez de regreso, se instaló en Kansas con una oficina de dibujos publicitarios y humorísticos. La empresa resultó un fracaso y Disney apenas tenía con qué comer, hasta que una mañana, un vendedor golpeó a su puerta ofreciéndole una cámara fotográfica. Por supuesto que el artista no tenía ni un peso para comprarla, pero le pidió que se la dejara para probarla. Inmediatamente se fue donde un vecino, cuya señora acababa de tener un hijo y se ofreció para tomarles fotografías. Con lo que ganó, pagó la cámara y siguió en este trabajo hasta reunir el dinero suficiente para viajar a Hollywood.

El Ratón Mickey llora el desaparecimiento de su creador.

Con sólo lo que llevaba puesto y una maleta llena de dibujos partió a la conquista de la capital del cine (1923). Allí fue de empresa en empresa, sin desanimarse, hasta que vendió un personaje creado por él, el conejo Osvaldo, y pudo casarse con su secretaria, Lilian Bounds. Sin embargo, su personaje no le traería suerte. Completamente derrotado, viajaba una noche en tren cuando exclamó: ¡Ya lo tengo, será un ratón! Lo llamaré Mortimer.

—No me gusta ese nombre —contestó su esposa—, ¿por qué no lo llamas Mickey?

Así fue, como en aquel tren, en una noche de invierno de 1927, nació uno de los personajes más famosos de nuestro tiempo: Mickey Mouse para los norteamericanos, Topolino para los italianos, Ratón Mickey para los de habla castellana y Mikki Mausu para los japoneses.

El ratón Mickey dio a Disney fama y fortuna [illegible] que continuara creando personajes. En esta [illegible] Tío Rico, Donald, Pluto, [illegible] Minnie, Blancanieves, Cenicienta, [illegible] Peter Pan, Pinocho, Dumbo, Bambi, y tantos otros. Hasta cierto punto, también creó a los cazadores de imágenes, esos hombres que parten con una cámara a [illegible] los secretos de la naturaleza para después revelarlos en la [illegible] el [illegible]

Sin [illegible] Walt D[illegible]

de [illegible] centavo de su [illegible] una [illegible] de todos [illegible]

[illegible] volvió a [illegible]

dad dedicada a lo[illegible]

El 15 de diciembre se [illegible]

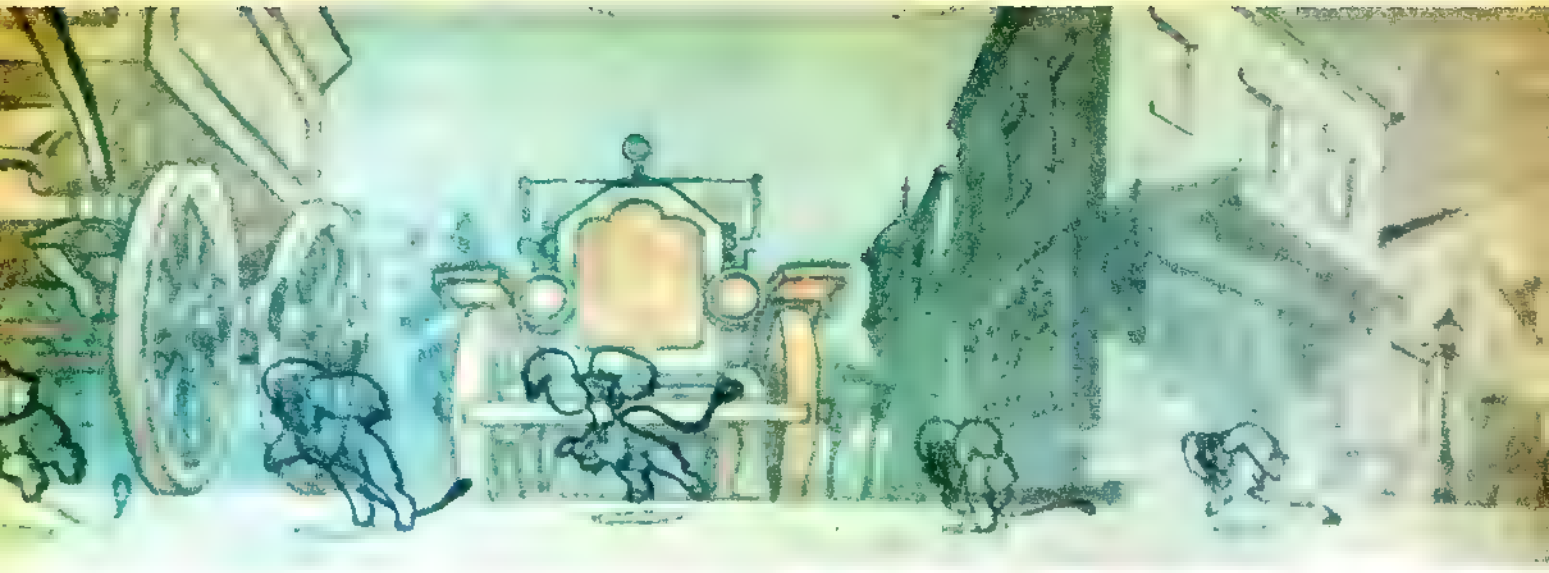
Mampato quiere rendir en estas páginas un homenaje a este gran artista [illegible] de los [illegible]

COMO SE HACEN LOS

Para nacer una película como "Cenicienta" fueron necesarios alrededor de un millón de dibujos y cuatro años de trabajo. Sería imposible que una persona lo hiciera todo sola, y por ello, en las películas de monos animados, trabajan muchos equipos de dibujantes especializados

En los últimos años de su vida, Walt Disney ya no dibujaba, pero era él quien elegía los temas, daba las ideas principales y supervisaba el trabajo.

Una vez elegido un determinado tema, los expertos se ponen a crear a cada uno de los personajes que intervendrán en la película. Hacen un esquema de sus características físicas, de su personalidad, de sus gestos



DIBUJOS ANIMADOS

y eligen su vestuario. Los guionistas escriben, mientras tanto el argumento y los diálogos; los escenificadores planifican los fondos; los técnicos en color indican las tonalidades y los compositores crean la música de fondo y las canciones

Los animadores, quienes son los encargados de hacer que la figura se mueva, dibujan primeramente con lápiz a los personajes elegidos. Cada equipo, compuesto por varios animadores y sus ayudantes, tiene a su cargo hacer una pequeña parte de la película y un director coordina el trabajo entre los diferentes equipos

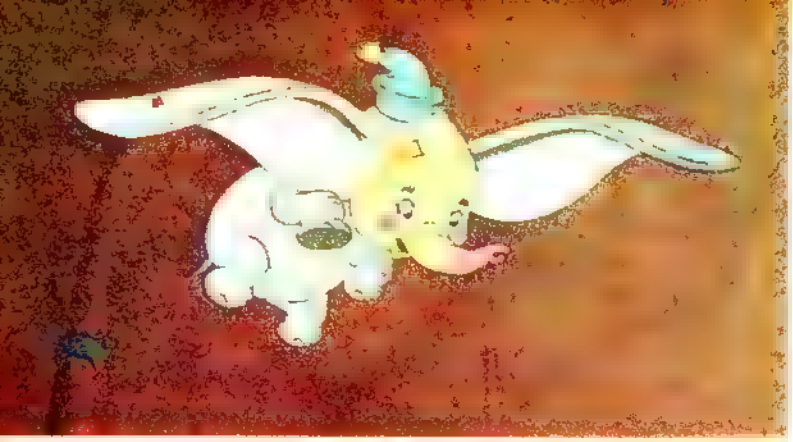
Hay que tomar en cuenta, que para expresar un solo movimiento, el animador debe hacer varios dibujos. Los miles y miles de dibujos se fotografían con cámaras especiales sobre hojas de celuloide, las cuales pasan al Departamento de Tintas y Pinturas, donde se aplica a los personajes color, según las instrucciones dadas por los técnicos.

Una vez pintados cada uno de los dibujos sobre celuloide, se fotografían sobre el escenario correspondiente y en el orden adecuado. Esto se filma con cámaras especiales, se sincroniza el sonido, más tarde se revela el rollo. La película esta lista para ser exhibida y para que nosotros gocemos con ella, sin darnos cuenta del enorme trabajo que ha significado darle vida a los dibujos animados.

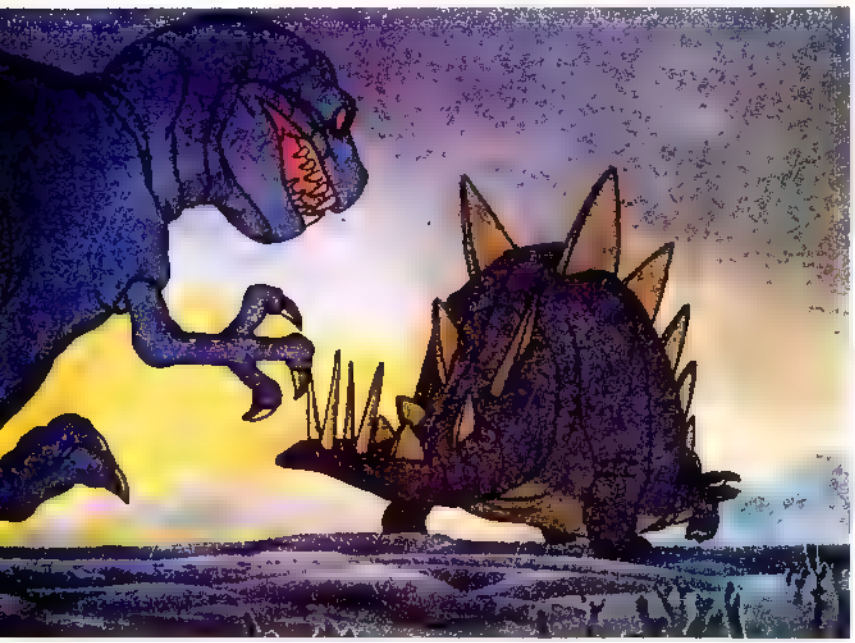
Pinocho, el muñeco de madera, y Pepe Grillo, su compañero de aventuras y la voz de su conciencia

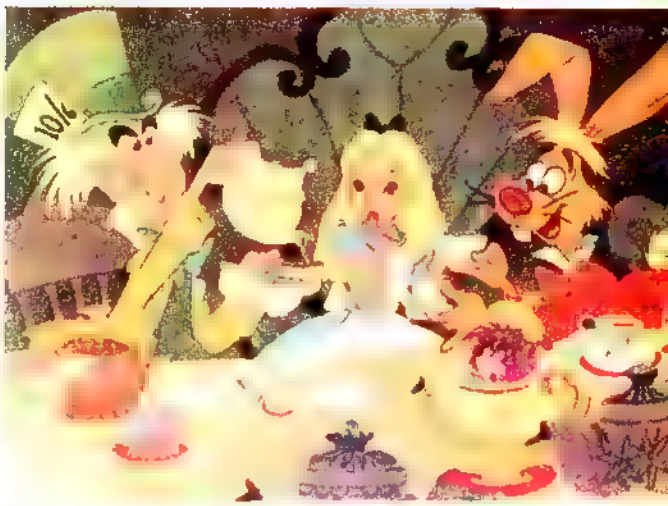
Arriba, Blancanieves traba amistad con los animales del bosque. Abajo, Los personajes de "Tres caballeros", película en que se combinaron los dibujos animados con actores reales

A diferencia de otras películas de Walt Disney, "Bambi" era una historia que tenía momentos tristes. Para hacerla más alegre, se agregaron los simpáticos personajes del conejo Tamborcito y de Flora, una coqueta zorrina



Como Dumbo, el elefante volador no sab a hablar le dieron como compañero a Timoteo, un raton tan charlatán que ha blaba por los dos A la derecha, podemos apreciar el hermoso colorido de un dia otonal dado como fondo a estos personajes de Canción del sur





Arriba La divertida escena del té en 'Alicia en el país de las maravillas Izquierda Los monstruos prehistóricos de la película "Fantasía' Los colores fríos del cuadro hacen aún mas siniestra la escena

El príncipe Felipe se acerca a Aurora para despertarla de su sueño Para los rasgos de la Bella Durmiente se tomó como modelo a Audrey Hepburn pero con pelo largo La actriz estaba muy de moda en la época en que se filmó esta película

La música de 'La danza de las horas , de Ponchielli, sugirió un cómico ballet para avestruces hipopótamos elefantes y cocodrilos en "Fantasía

Walt Disney nos mostró en sus películas la naturaleza la vida y costumbres de los animales salvajes En esta foto podemos apreciar que la feroz leona también es una buena madre

Para captar escenas de animales salvajes, se necesita mucha audacia y paciencia Este "cazador de imágenes" se aproximó a los búfalos cubriéndose con una piel de estos rumiantes Así pudo filmarlos de cerca y sin que los animales se asustaran

El jaguar es el rey de la selva amazónica Ni en la rama más alta, la víctima podrá escapar

A pesar que los felinos detestan el agua, el calor obligó a esta pareja de jaguares a tomar un baño para refrescarse y para ahogar los parásitos

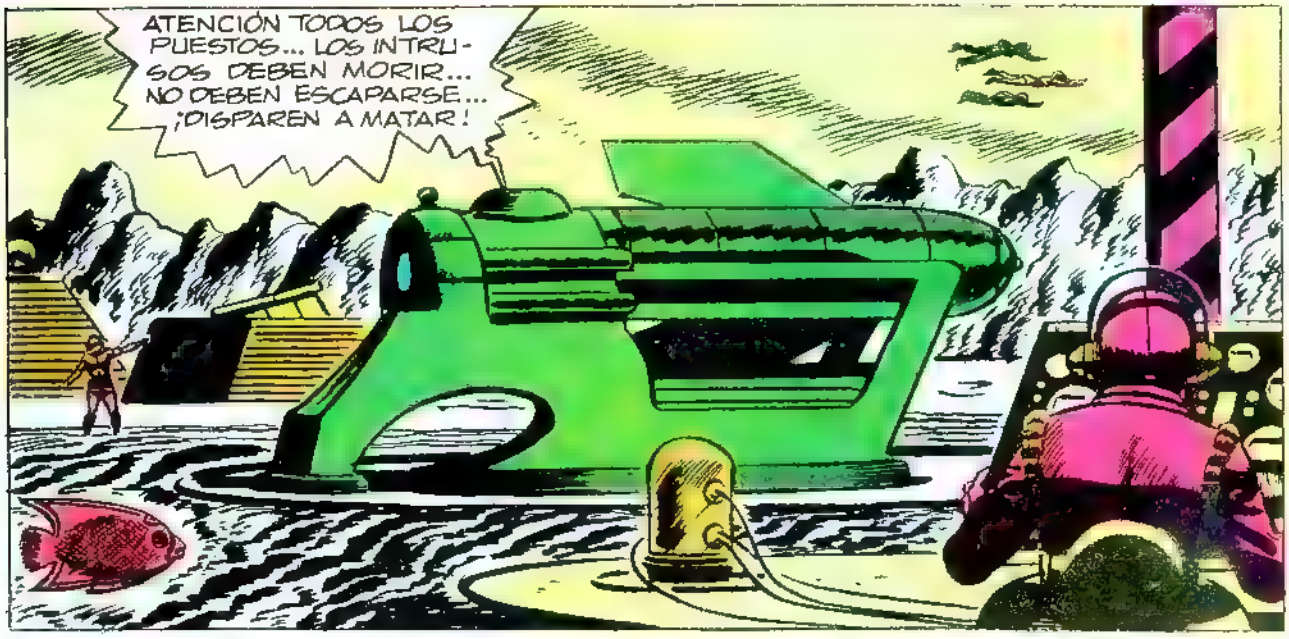
Mientras el elefante no tiene ningun problema para alimentarse, ya que con su trompa puede alcanzar las ramas mas altas de los arboles y también recoger lo que encuentra en el suelo este jugueton y astuto ratoncito se subió arriba del caparazon de una tortuga para alcanzar los brotes tiernos de un arbusto

Arriba La extraordinaria agilidad del lince, le permitió treparse a lo más alto de un cactus, a pesar de sus espinas Abajo: Este grajo azul americano forma una simpática pareja con este conejito, en un bello día de otoño

DISNEYLANDIA

AGENTE SUBMARINO

CUANDO PRETENDÍAN DESTRUIR EL ARSENAL DEL DOCTOR FANG, SE VEN ENVUELTOS POR UNA ESPESA NUBE DE TINTA NEGRA...



FWUMP
BWOOM
FWUMP

NO PASÓ NADA... DEBEN TENER UN MECANISMO DE PROXIMIDAD QUE NO PUEDE SER DESVIADO... ¡NADA LOS PUEDE DETENER AHORA!

DEBEN ESTAR FALLADAS... SI NO ESTUVIESE TAN ASUSTADO ME REIRÍA... ¡EL GRAN DR. FANG TIENE BOMBAS FALLADAS EN SU ARSENAL!
¡AL MENOS QUE SEAN BOMBAS CEBO!

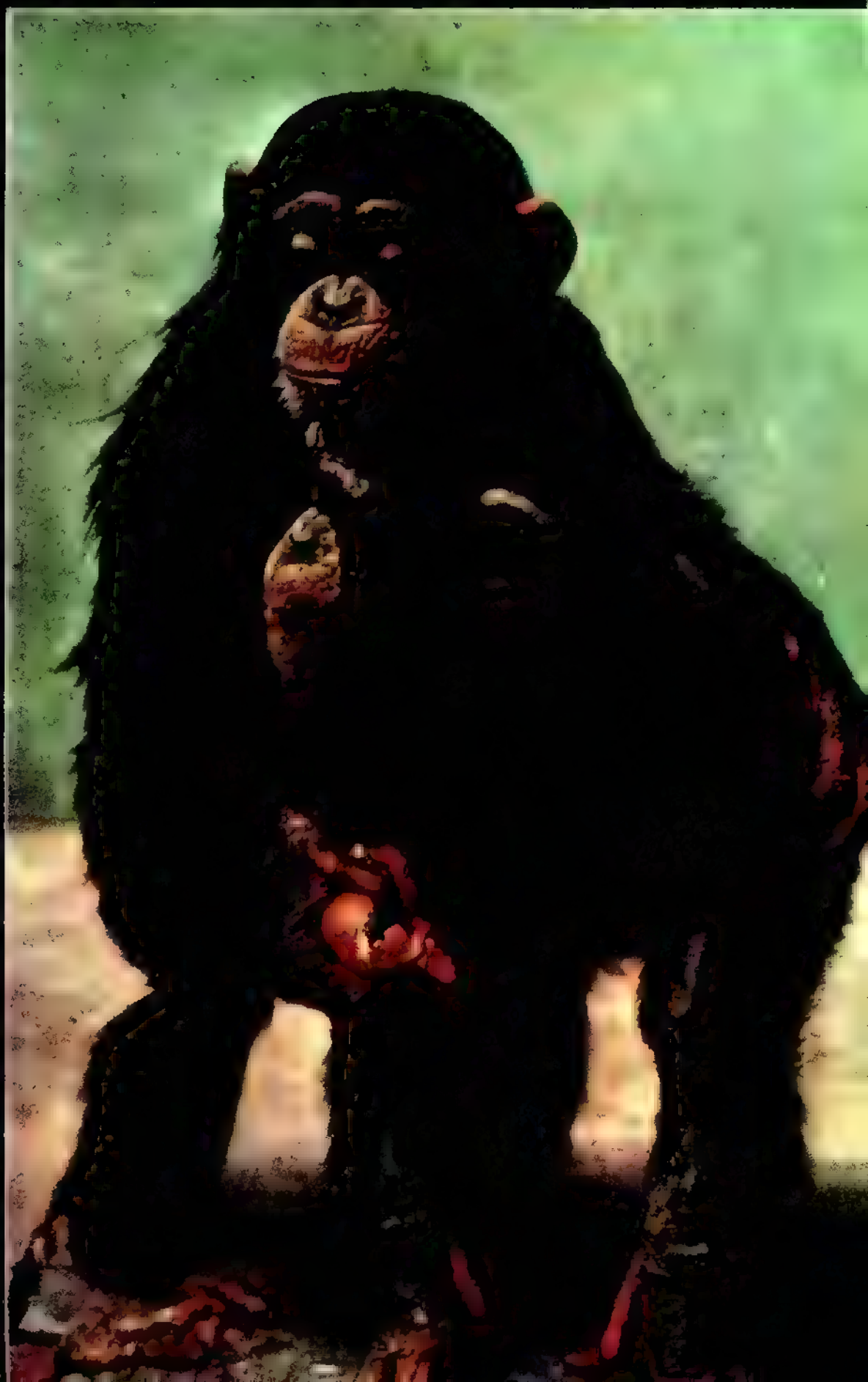
¿BOMBA-CEBO? ¿QUÉ ES UNA BOMBA-CEBO?
YA LO VERÁS... ¡MIRA!

¡ES UN ESTIMULANTE DE TIBURONES!... FANG LOS USA PARA MANTENER A LOS LEMURIANOS A RAYA... CUANDO LOS TIBURONES HUELAN ESTE CEBO, VENDRÁN DE KILÓMETROS DE DISTANCIA EN BUSCA DE COMIDA...
¿INCLUYE ESO TAMBIÉN A LAS PERSONAS?

¡PRONTO LO SABREMOS! SAQUEN SUS PISTOLAS COHETES Y NO TEMAN USAR LAS GRANADAS DE IMPULSO...
CONTINUARÁ
9

LOS SIMIOS MAS GRANDES

El chimpancé, el más inteligente de todos los monos, es alegre, amistoso y curioso. Le gusta adornarse con flores e igual que el hombre, se siente feliz cuando le aplauden y celebran sus gracias. Vive libremente en la selva africana y no tiene residencia fija. Vaga de un lado a otro, saltando de rama en rama, pero como su cuerpo es algo pesado en relación a sus fuerzas, tiene que descansar a menudo y para ello es capaz de construirse un mullido lecho de hojas y ramas en sólo tres minutos. Este simpático simio se ha transformado en el favorito de los científicos, quienes descubrieron que, como todo ser inteligente, tiene un lenguaje muy desarrollado. Cuando quieren avisar algún peligro, golpean el suelo con los pies; llaman a sus compañeros golpeando las manos, palma contra palma, y cuando están contentos demuestran sus sentimientos abrazando y besando a sus compañeros de juegos. Su rostro es sumamente expresivo y su memoria, extraordinaria! Si se criían paralelamente un chimpancé y un niño recién nacidos, el simio demuestra mayor inteligencia y aprende mucho más rápido, pero sólo hasta los cinco años. A esta edad alcanza su máximo desarrollo intelectual y físico, en cambio el ser humano recién comienza a desarrollarse.



A pesar de su feroz aspecto, de su descomunal fuerza y de sus dos metros de estatura, el gorila es más bien un animal tímido. Sobre todo, le teme al hombre y sólo lo ataca cuando se siente en peligro. En la foto tenemos el rostro de expresión algo melancólica y humana de un macho adulto..

Los gorilas viven generalmente en grupos, guiados por el macho más fuerte. El número de componentes varía entre cinco y veinte por comunidad, pero en algunas zonas pueden encontrarse grupos de hasta cuarenta individuos. Arriba: Una gorila hembra con su cría. Abajo: Mientras las hembras y las crías duermen arriba de los árboles, los machos descansan al pie del tronco, siempre en guardia contra un posible atacante, pero son pocos los animales que se atreven a enfrentarse con estos gigantescos simios del Africa. Derecha: El mandril es agresivo y peligroso. Adorado como divinidad por los egipcios, era considerado una mezcla entre mono y perro. Sus fuertes caninos lo convierten en un temible adversario. Habita en el Africa Ecuatorial (Mampato Nº 16).

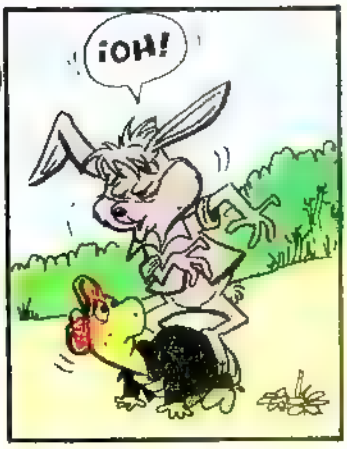
Aunque de menor tamaño que el gorila, el orangután es tan fuerte como éste y mucho más peligroso. Habita en Borneo y Sumatra.

Cuentos del abuelo Chamberonez

El conejo y la tortuga

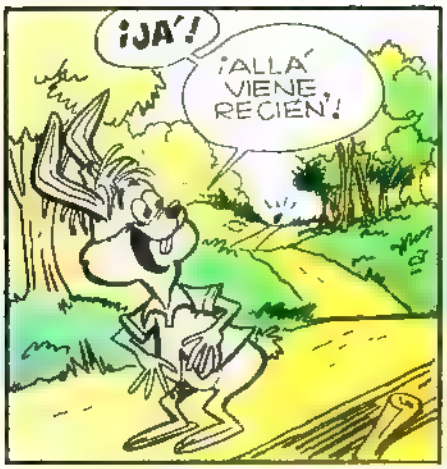
ADAPTACIÓN DE LA CÉLEBRE FÁBULA INFANTIL

POR EL THEMO



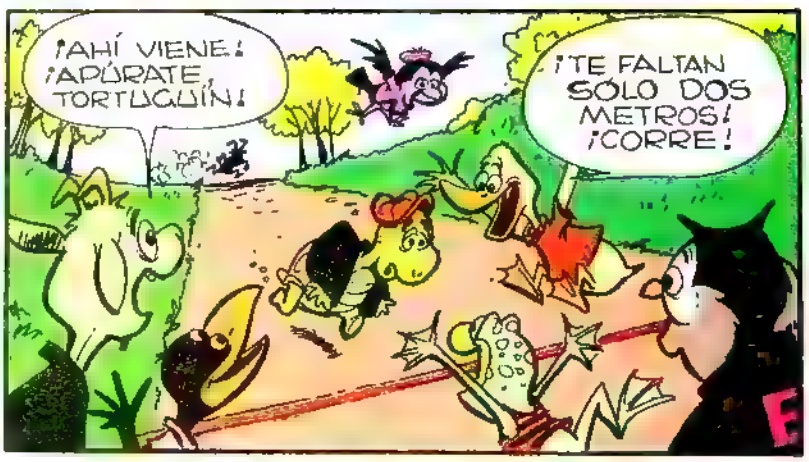
¡VAMOS, CHICO! NO TE ACOMPLEJES!
TORTUGUÍN NO SIRVE PARA NADA!
¡SOY UN CAMPEÓN!
¡LE GANO HASTA A SAPITO EN SALTO ALTO Y EN LAS CARRERAS SOY IMBATIBLE!
¡NO SEAS TAN SOBERBIO, PEDRO CONEJO! ¡ALGUIEN PUEDE DARTE UNA SORPRESA!
¡NO CREO QUE SEA ÉSTE!...
¡TENGO DESEOS DE DIVERTIRME! ¡TE CORRO MEDIA MARATÓN! ¿EH?
ESTE... YO NO...
¡CHT!
¡ACEPTA LA CARRERA, TORTUGUÍN!
¡P-PERO PERDERÉ!
¡VAYA, YO SUPONÍA QUE ERES DEPORTISTA!
¡ACEPTO!
¿EH?
¡JA, JA! ¡TE GANARÉ POR MÁS DE QUINCE KILÓMETROS!
¡YA SABEN! ¡HASTA EL MOLINO Y VUELTA!
¿LISTOS?
¡BAM!
¡DALE, TORTUGUÍN!
¡ÁNIMO!
¡FUERZA!
¡SÉ QUE PERDERÉ! ¡PERO NO IMPORTA!

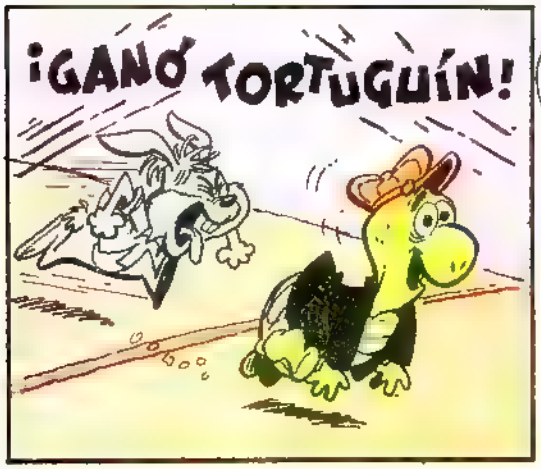
¡COMPETIRÉ AUNQUE LLEGUE MAÑANA!
¡JA!
¡YA LO TENGO GANADÍSIMO!
¡QUÉ RISA, ESE TONTO! ¡HA CORRIDO SÓLO CIEN METROS!
¡ES COMO SI ESTUVIERA CORRIENDO SÓLO!
¿EH?
¡ZANAHORIAS! ¡MI PLATO FAVORITO!
¡COMERÉ ALGUNAS! ¡TENGO TIEMPO DE SOBRA!
¡ÑAM! ¡CRANCH! ¡SLUP!
¡LISTO!
¿DÓNDE VIENE ESE IDIOTA DE TORTUGUÍN?
¡JA, JA! ¡VIENE TODAVÍA A MÁS DE DOS KILÓMETROS!
¡SIGO CORRIENDO!
¡AH! ¡UN HUERTO DE LECHUGAS!
¡Y CÓMO ME GUSTAN LAS RICAS LECHUGAS!
¡COMERÉ UNA O TRES DOCENAS!
¡JIC!
¡ESTOY SATISFECHO DE SATISFACCIÓN!
¿Y ESE TORPE?



PERO TODOS SABEN QUE AL COMER EN ABUNDANCIA DAN DESEOS DE DORMIR.

ASÍ...



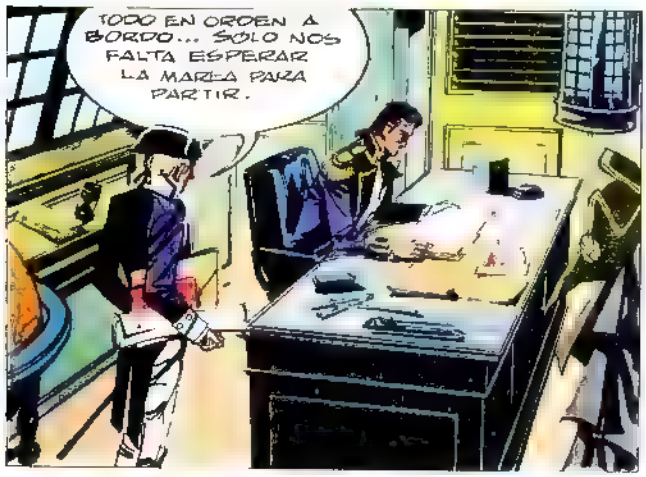


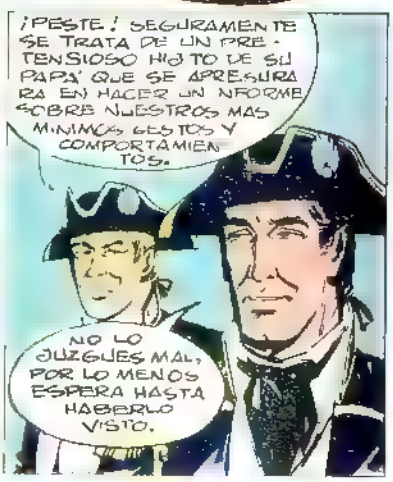
UNA AVENTURA DE

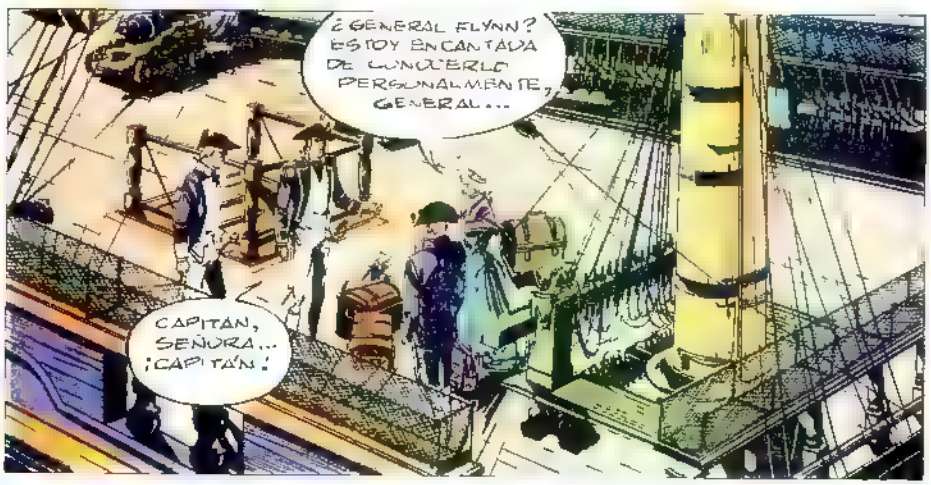
HOWARD FLYNN

EL SOBRINO DEL ALMIRANTE

EN LA RADA DE PORTSMOUTH, EL "TEMERARIO", COMANDADO POR EL CAPITAN HOWARD FLYNN, ESTÁ LISTO PARA ZARPAR...







¡UNA PALABRA MÁS! .. ¡DEBO CONFESARLE ALGO! MI PEQUEÑO PERCEVAL NO SE HA SEPARADO NUNCA DE MÍ. SE LO CONFÍO Y LE PIDO QUE SEA COMO UNA MADRE PARA ÉL...

HARÉ TODO LO POSIBLE, SEÑORA.

ÉL ES TAN RARO .. QUERÍA SER POETA, ¿SE IMAGINA USTED?... ¡CUANDO EN NUESTRA FAMILIA SE ES ALMIRANTE DE PADRE A HIJO! OTRA COSA MÁS .. ES DELICADO DE LA GARGANTA .. ¡ES LA ÚNICA DEBILIDAD DE LOS SPENCER .¡LLEVO CON USTED PARA QUE LE DÉ SUS REMEDIOS . ..

AHORA, ME MARCHO . ¡NO PUEDO SOPORTAR LAS DESPEDIDAS!...

¡EL NENE ESTÁ INSTALADO... ¿QUIERE TENER LA BONDAD DE IR A LEERLE UN CUENTO?...

¡GRRR!...

¡EL PAPEL DE UN SEGUNDO NO ES PARA HACER BROMAS ESTÚPIDAS! ¡A SU PUESTO, TENIENTE BALLISTER!

¡A SUS ÓRDENES, SEÑOR!

ESTAS SON LAS MÁS TÍPICAS DE EL "TEMERARIO" NAVEGANDO EN ALTA MAR.

...Y PARA EL ASPIRANTE PERCEVAL SPENCER, LA VIDA A BORDO SE REVELA MUY DURA

¿SEÑORES, SE ENCUENTRAN USTEDES PREPARADOS PARA EFECTUAR EL TRABAJO QUE YO TENGO LA OBLIGACIÓN DE ORDENARLES?

2

UNIFORMES DE LA MARINA REAL

ALMIRANTE

CAPITANES

¡ASPIRANTE SPENCER!
¿CUANDO COMPRENDERA USTED QUE SE ENCUENTRA A BORDO DE UN BARCO DE SU MAJESTAD Y NO EN UN SALON LITERARIO?!...
EH... YO...

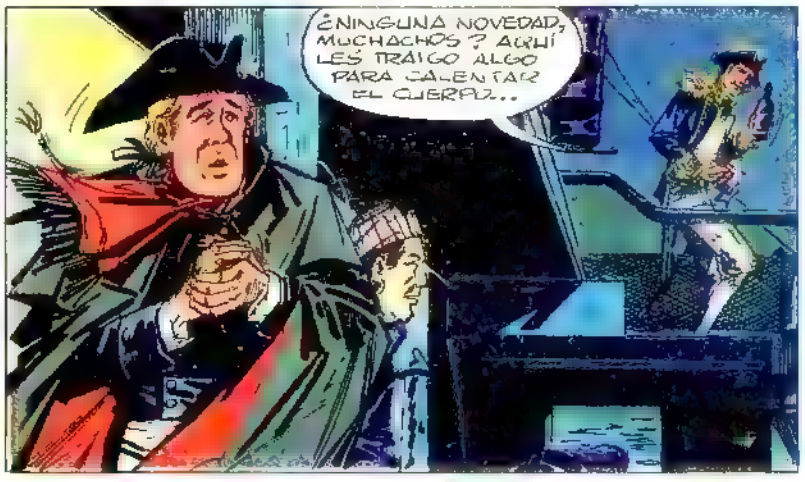
¡LISTOS PARA LA MANIOBRA, TROPA DE HOLGAZANES!

AL TÉRMINO DE UN NUEVO DÍA AGOTADOR...
¡POR FIN VOY A PODER DESCANSAR!

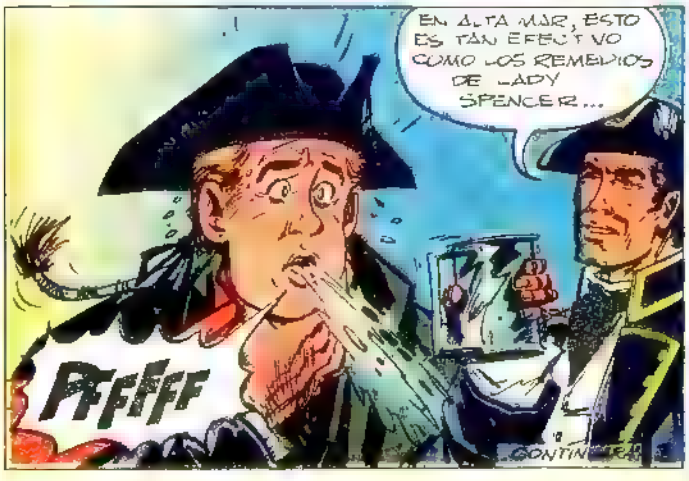
¡ESTOY AGOTADO!

¿QUÉ HACE AQUÍ, PERCEVAL? ¿PARECE QUE USTED SE OLVIDO QUE ESTABA DE GUARDIA?
A... SUS ÓRDENES, SEÑOR

NO ES DESAGRADABLE DEL TODO, ESTE VIENTO FRESCO.
¿CREE UD.? ¡USTED ES DE UNA NATURALEZA MUY ROBUSTA!


¿NINGUNA NOVEDAD, MUCHACHOS? AQUÍ LES TRAIGO ALGO PARA CALENTAR EL CUERPO...

¡VAMOS, BEBA! ¡ESTE RON LE HARÁ BIÉN!...
ES QUE... MAMÁ SIEMPRE SE HA OPUESTO A...


EN ALTA MAR, ESTO ES TAN EFECTIVO COMO LOS REMEDIOS DE LADY SPENCER...
PFFFFF
CONTINUARÁ

Corentin y el Príncipe de las Dunas

CUANDO IBA A SER ASESINADO POR UN HOMBRE DE YLDERIM, CORENTIN ES SALVADO JUSTO A TIEMPO POR UN DESCONOCIDO...

¡KALTOURDIAN!

¿NO TE DA VERGÜENZA, SOLDADO, ESTROPEAR UNA MERCADERÍA TAN VALIOSA?...

VAMOS, USTEDES ATEN A ESE SOLDADOTE, MIENTRAS YO ME OCUPO DE ESTE POBRE JOVEN. Y NO SE OLVIDEN DE RECUPERAR LA FLECHA...

¡UF! ESTA VEZ CREÍ NO VOLVER A VER NUNCA MÁS EL SOL... PERO, ¿POR QUÉ CASUALIDAD?...

MI CAMPAMENTO ESTÁ CERCA DE AQUÍ... LOS ESCUCHAMOS LLEGAR...

¡AY!

VAMOS A CELEBRARLO, MUCHACHO... LAS FIERAS Y LAS HORMIGAS SE DARÁN UN BANQUETE.

¡PERO ESTO ES INAME!... ¡USTED LO CONDENA A UNA MUERTE HORRIBLE!

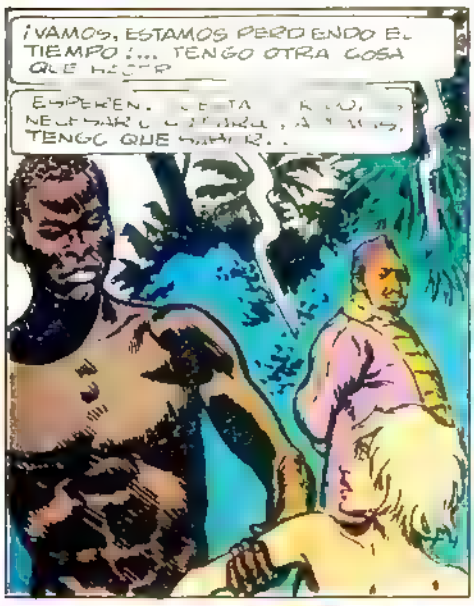
TENER BUEN CORAZÓN ES PELIGROSO, MI AMIGO.

¡ES INÚTIL, ROUM. CONOZCO A ESE HOMBRE. ¡NO CONOCE LA PIEDAD! Y CRÉEME, MI MUERTE SERÁ DULCE AL LADO DE LA QUE TE ESPERA A TÍ...

NO COMPRENDO LO QUE ME DICES. ¿POR QUÉ QUERÍAS MATARME? ¿QUÉ HICIERON CON KIM? ¡D.MEW!

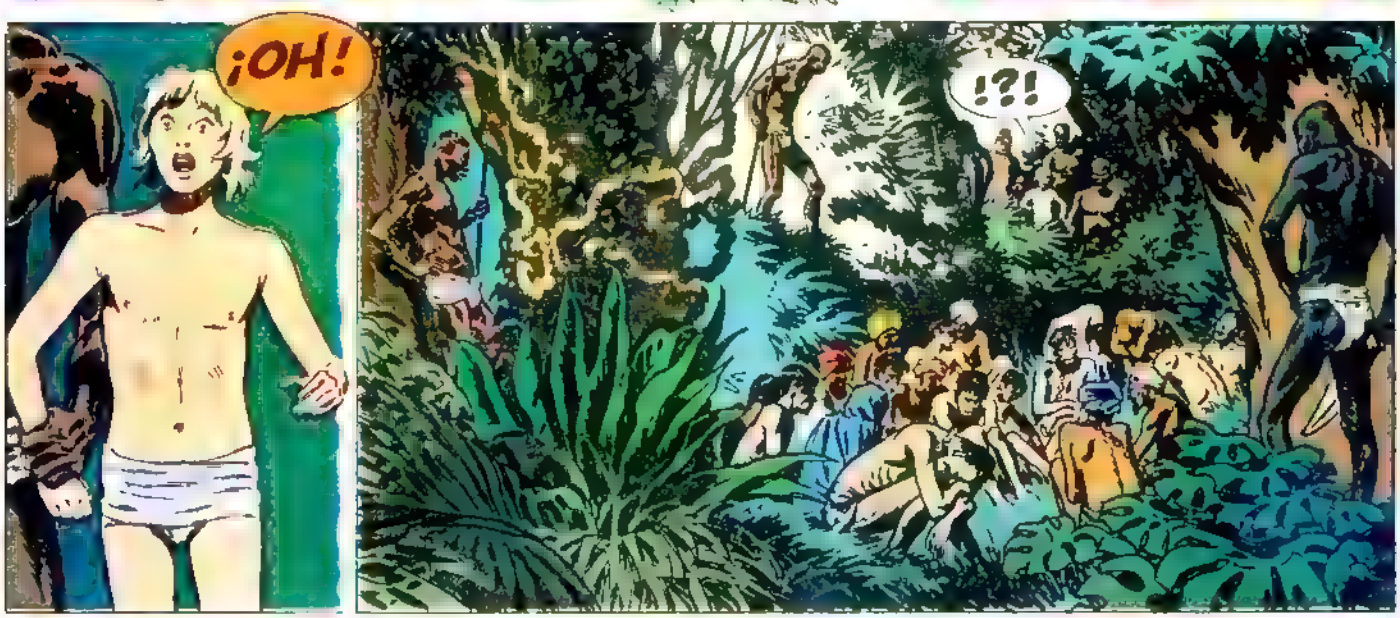
YO VOY... A MORIR... ¡ASÍ SEA! ESTA... ESTA ES LA VENGANZA... DEL... PRINCIPE DE... LAS DUNAS... YO... YO...

Corentín

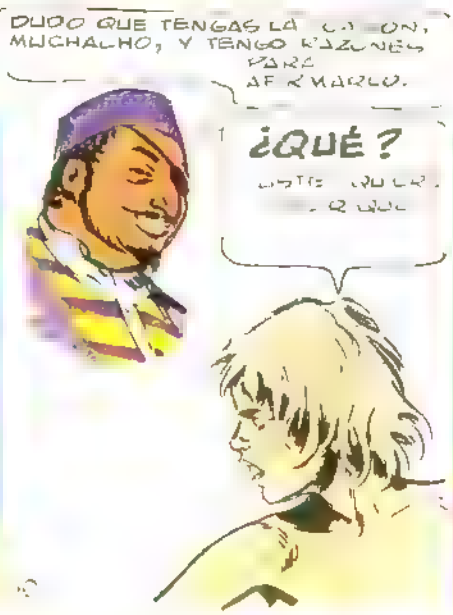

¡VAMOS, ESTAMOS PERDIENDO EL TIEMPO!... TENGO OTRA COSA QUE HACER
ESPEREN. ... NECESARIO ... TENGO QUE SABER...

PODRÍAS MOSTRAR UN POCO MÁS DE ... HACIA ...
¡EXIJO QUE ME DEJEN EN LIBERTAD INMEDIATAMENTE. USTED NO TIENE DERECHO...

YO TENGO TODOS LOS DERECHOS...
¡AH! LLEGAMOS AL CAMPAMENTO.


¡OH!
!?!

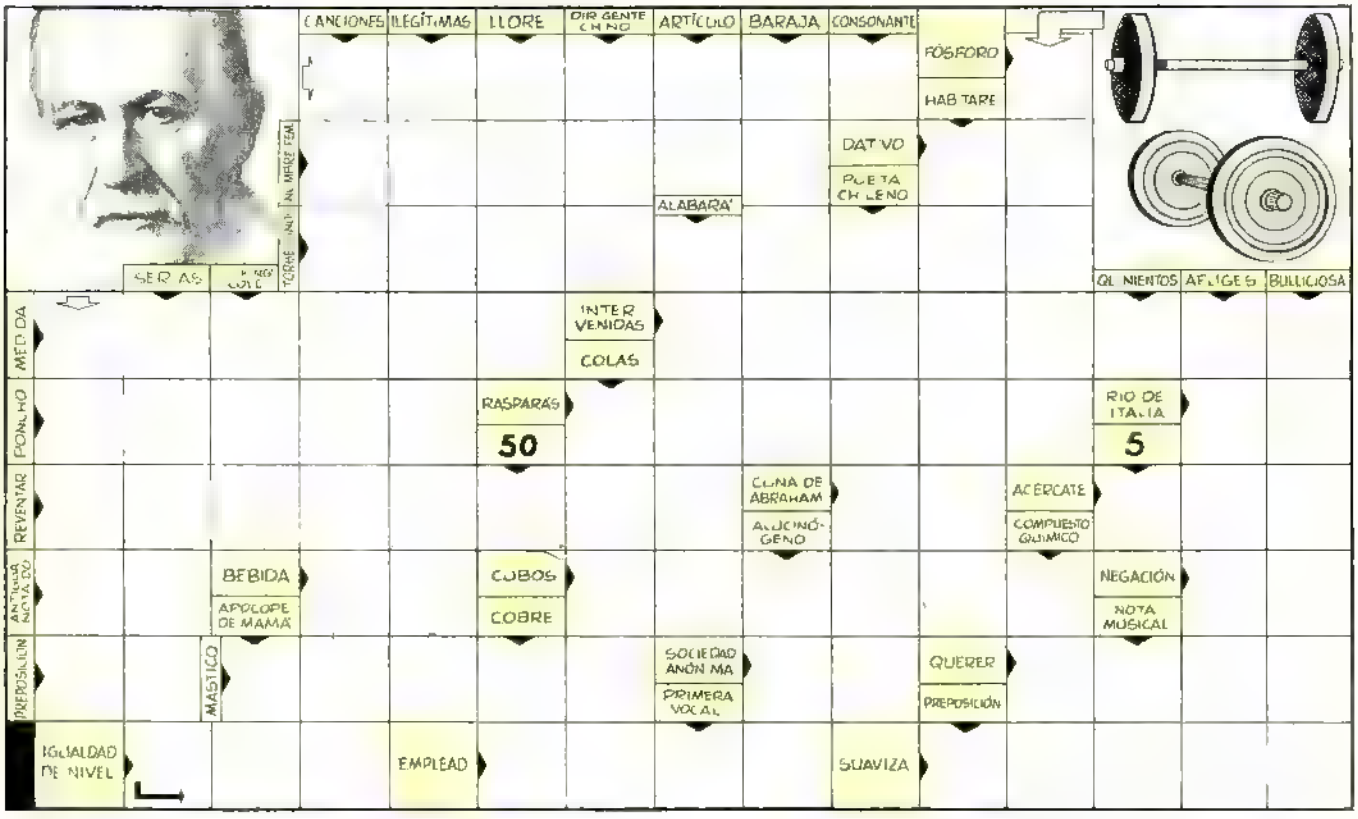
¡ESCLAVOS! ¡USTED... ES UN INMUNDO MERCADER DE ESCLAVOS! LO HARÉ DETENER, ENCARCELAR...


DUDO QUE TENGAS LA ... MUCHACHO, Y TENGO RAZONES PARA AFIRMARLO.
¿QUÉ?

PERO POR SUPUESTO. ¡SERÁS LA PERLA DE MI COLECCIÓN!... ¿POR QUÉ OTRA RAZÓN TE HABRÍA SALVADO DEL SABLE DEL OTOMANO?

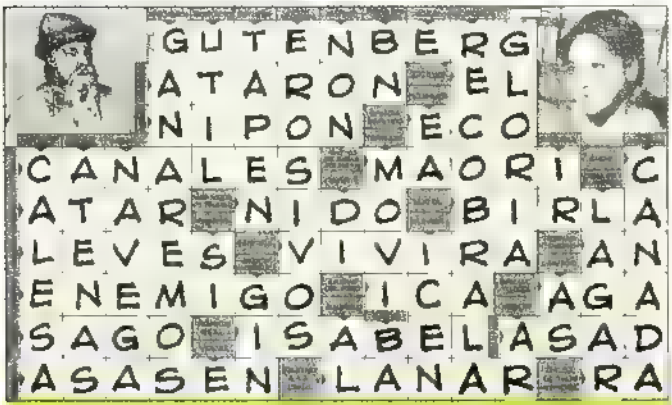
Corentin y el Príncipe de los Ríos

mampatograma



LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 27



SOLUCION DE LAS SIETE DIFERENCIAS: 1) El pájaro, 2) La oreja del caballo, 3) La cola, 4) El gorro, 5) La montura, 6) El freno de las riendas, 7) La correa superior del caballo de la derecha es más ancha.

al aire

Uno de los deportes más agradables es la caminata. Y no cuesta ni un peso. Para caminar hay que tener buen ánimo y unos zapatos apropiados. Nada más. Por eso este verano vamos a caminar harto, en pandillas o solos, saliendo por el día de excursión o con una mochila a pasar la noche en cualquier lugar cercano, donde se pueda estar en contacto con la naturaleza. Pero hay algunas cosas que es bueno conocer antes de largarse a caminar.

LOS ZAPATOS

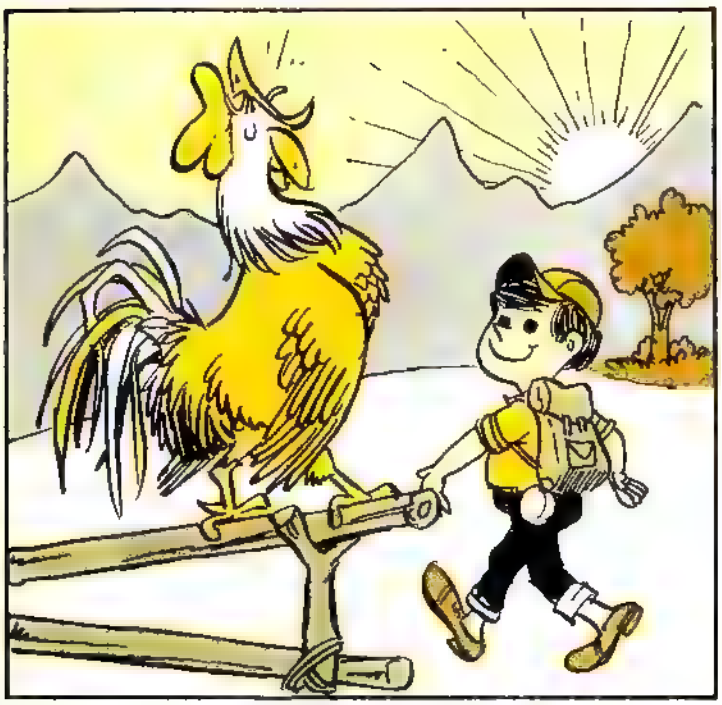
Las suelas deben ser fuertes y el cuero flexible, resistente e impermeable. Es muy conveniente que los zapatos queden un poquito sueltos, de manera que puedan usarse con dos pares de calcetines si es necesario y que el pie tenga libre juego. Es mejor que los zapatos para caminar sean de caña baja, para que el movimiento del tobillo no se vea coartado. Los zapatos no deben tener revestimiento interior, que con el uso se rompe y da lugar a rugosidades que dañan los pies. El calzado del excursionista debe ser cuidadosamente engrasado con grasa de caballo, o aceite de hígado de bacalao, bien restregado para que penetre en cada poro del cuero. Para impermeabilizarlo se usa parafina fundida o cera virgen recubriendo bien las costuras. La suela de las botas de montaña debe ser siempre claveteada. La del calzado para caminata puede ser de goma. En las casas de deportes venden los zapatos adecuados, y en esto no conviene ahorrar porque los pies, si no se cuidan, no nos pueden conducir adonde queremos ir. Es como un automóvil al que no pusiéramos aceite y bencina ¿cómo podríamos pretender que anduviera?

Las botas no deben nunca secarse al fuego sin antes rellenarlas con paja o con trapos, porque se deforman.

LA MARCHA

Para empezar hay que andar cómodos. Si llevamos mochila tenemos que tratar de armarla sin que queden puntas o cosas duras pegadas a la espalda. La mochila no debe llevar correas que atraviesen el pecho, oprimiendo el torax. La ropa que usemos debe ser fresca y liviana, sin cinturones apretados y con abundantes

libre



bolsillos para meter cosas. Hay que procurar llevar las manos libres.

En la marcha lo importante es la regularidad, no la velocidad. Debemos recorrer los últimos kilómetros al mismo ritmo que los primeros. Si salimos trotando al principio caeremos extenuados al poco rato.

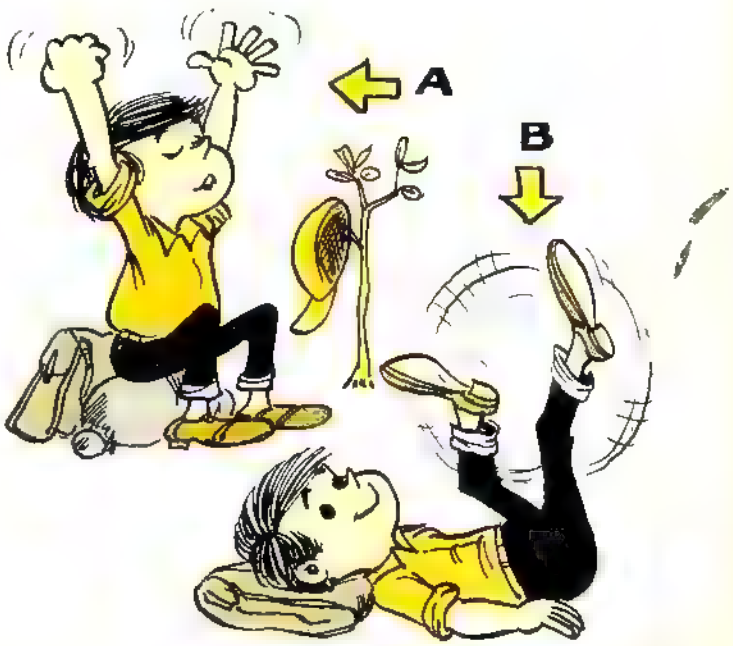
Es muy importante respirar bien. Hay que mantener un ritmo respiratorio, para no terminar jadeando. Debemos llenar totalmente los pulmones en cada inspiración. Por ejemplo, cuatro pasos para aspirar el aire lenta y profundamente por la nariz. Durante los dos pasos siguientes se retiene el aire aspirado y se va expulsando poco a poco por la boca durante otros tres. En las subidas el ritmo se acelera según el grado de inclinación de la pendiente.

Si se desea avanzar a una mayor velocidad porque se avecina una tormenta, por ejemplo, se puede recurrir al "paso escultista", que consiste en alternar cincuenta metros andando y otros cincuenta corriendo. Da muy buenos resultados.

Es muy importante caminar con la cabeza erguida y el cuerpo derecho, los brazos oscilando a un ritmo natural, el paso largo y los pies derechos hacia adelante.

Las mejores horas de marcha son muy temprano en la mañana y al anochecer. Así queda el resto del día libre para descansar, comer y divertirse. En la noche es muy agradable caminar, siempre que no se ande solo y que se ande por terrenos conocidos que no presenten peligros. Para una persona de buena salud y fuerte, con experiencia al aire libre, es muy fácil andar 20 ó 25 kilómetros en 6 horas.

En grupos conviene andar en fila india y sin conversar, porque eso impide mantener el ritmo respiratorio. Hay que beber poco durante la marcha, y nunca alcohol. Tampoco se puede fumar. Es bueno descansar unos cinco minutos cada media hora de marcha, pero no más para que no alcancen a entumecerse los músculos y articulaciones. Durante la marcha se congestionan las extremidades, de modo que durante el descanso conviene levantar las manos sobre la cabeza y abrirlas y cerrarlas fuertemente para restablecer la circulación normal. (A) Para descongestionar los pies es muy bueno este ejercicio: de espaldas en el suelo se levantan las piernas y se pedalea como si anduviera en bicicleta. (B).



HOBBIES

MONEDAS Y FOLLETOS

Norberto Juan Cofiño Martin. Tiene 11 años y llegó a Chile hace sólo siete, porque es cubano. Cursa la sexta preparatoria del colegio San Gaspar y es buen alumno, pero no "fanático". En sus ratos libres se dedica a su hobby predilecto: coleccionar monedas extranjeras.

"Tengo más de 100 monedas y unos 15 billetes de otros países. Juntar de estos últimos resulta bastante difícil porque son de mayor valor que las monedas. Actualmente poseo monedas de mi país, Cuba, de acá de Chile, de Holanda, Brasil, Grecia, Rodesia, México, Italia, España, Suecia, Surinam, Argentina, Perú, Francia, Bolivia, Uruguay, Venezuela, Curazao, Panamá, EE. UU. y de otras partes".

Norberto Juan, cuenta que gracias al trabajo que desempeña su padre, él ha tenido la suerte de salir con cierta frecuencia al extranjero. "Todas las monedas que he reunido las conseguí en mis viajes. Porque de estar aquí, sin moverme, habría demorado muchos años en reunir una cantidad como la que actualmente tengo. Yo empecé a juntarlas hace cinco años y nadie me ha ayudado".

Para este coleccionista, este es un hobby muy interesante. Ya que el entusiasmo que despiertan las monedas actuales puede derivar en el interés de poseer monedas antiguas, incluso de siglos atrás. "Por el momento estoy esperando juntar del mayor número de países posible. Pero esto es lento, porque sólo ocho de las cien me las he conseguido con amigos. Pero a veces los amigos se portan a las mil maravillas. a través de ellos obtuve unas monedas que usaban los indios peruanos y bolivianos. Son preciosas. No obstante, existe un hecho que Norberto Juan no puede olvidar: su patria lejana. "Hay varias monedas que son interesantes por lo que significan y por su dibujo. Pero me quedo con la de Cuba como la más linda. Usted comprenderá por qué. Y otra que me llama mucho la atención es una de EE. UU., acerca de la libertad, en la que aparece la efigie de John Kennedy".

Cuenta este joven que las monedas las ha clasificado adecuadamente. "Mi padre me consigue unos sobres plásticos largos, donde pego las monedas según los países, ya que tengo varias de cada nación".

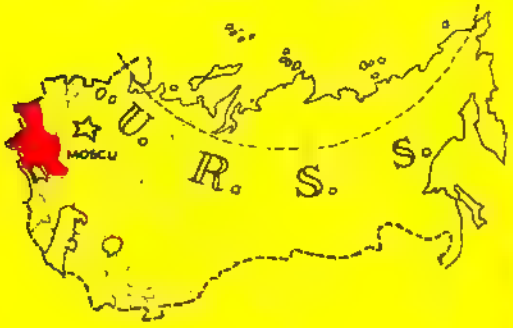
No obstante, las inquietudes de este muchacho van más allá y llegó, incluso, a formar un pintoresco hobby, aprovechando sus viajes: "Además, junto folletos de diferentes partes del mundo. Y tengo un álbum completo con más de cien de ellos. Entre los más hermosos, a mi juicio, se encuentra uno del Mundo de los Piratas, que lo obtuve en Miami en un parque. Y también de esa ciudad poseo otro de Un Viaje en Zeppelin. ¿Quiere que le cuente una cosa? Cuando estuve por esos lados hice un viaje en el zeppelin "Good Year". También seguiré intensificando mi interés por los folletos. Me parece que dan cultura".

ATENCION: Amigos, lectores, sigan enviando cartas contándonos sus hobbies e inquietudes. Todos tendrán su oportunidad de aparecer en la revista aunque se demoren ¿Estamos?

RINCONES DEL MUNDO

U.R.S.S.

SEGUNDA PARTE



Al sur-oeste de Rusia se encuentran las republicas sovieticas de Ucrania y Moldavia

Ucrania tiene una superficie de 6[illegible] km², siendo su territorio mas grande que Francia y una población de 42 millones de habitantes. Al extremo Oeste bordea con la cadena montañosa de los Cárpatos, al Sur incluye las bellas costas del Mar Negro y del Mar de Azov y al Norte se extiende la gran estepa rusa. Ademas de ser una rica zona agrícola es también un gran centro industrial gracias a sus yacimientos de hierro, carbon y petróleo. Arriba, Kiev la capital de Ucrania y su fundación se remonta al siglo VIII. Allí se puede decir que comenzo la historia de Rusia porque en esta ciudad vivieron los primeros príncipes rusos.

El territorio ucraniano, desde los Cárpatos hasta Crimea estaba habitado en tiempos prehistóricos por hombres de Neandertal que ya sabían fabricar armas eficaces para cazar el mamut, el bisonte y el reno. Pero las vastas estepas dejaron el camino abierto a diferentes pueblos invasores y por Ucrania pasaron los escitas, los sarmatas, quienes estuvieron en contacto con las colonias griegas del Mar Negro, los ostrogodos, los hunos, los búlgaros y los ávaros. Finalmente, un grupo de tribus eslavas se organizó en comunidades rurales y fundó ciudades fortificadas, siendo la principal de ellas Kiev. Eran agricultores y buenos comerciantes, pero como estaban bajo la constante amenaza de los bárbaros nómadas, pidieron protección a los vikingos que viajaban a través del territorio en dirección a Bizancio. Arriba, Ucrania es llamada el "granero de la U.R.S.S." por sus magníficos campos cultivables. Derecha, Una típica aldea de la estepa.

E[illegible] Rus [illegible] se [illegible] el protect[illegible] de [illegible] uc[illegible] y luego en [illegible] siglo X [illegible] la dinastía de [illegible] R[illegible]kovich mientras los [illegible] comenzaban a llamar [illegible] al nuevo pueblo formado por escandinavos y eslavos. Los soberanos de Kiev [illegible] territorio y lo convirtieron en un país próspero, pero no tenían ninguna defensa contra los ataques de los tártaros, alemanes, po[illegible]cos y magiares. Después de cuatro siglos de autonomía, el tártaro Ogo[illegible] hijo de Genghis Khan, saqueó la capital e impuso su dominio en Ucrania. Los soberanos de Kiev buscaron entonces refugio en un pequeño principado rodeado de bosques y llamado Moscú. Desde esta nueva capital comenzaron a organizar la lucha contra los invasores. Cuando fue pasando el tiempo, el dominio de los tártaros se fue debilitando, mientras que el poder de Moscú fue en aumento. [illegible] el Grande (1462-1505) unió bajo su autoridad a los principados más importantes y se hizo reconocer como soberano de Rusia adoptando el ceremonial bizantino. Murió tres años después de haber expulsado a los tártaros del [illegible] moscovita y dejó a sus sucesores un sistema de gobierno absoluto. Arriba: La avenida Krechtchatik en la parte moderna de Kiev. Las dos muchachas con los trajes [illegible] de la región hacen la ofrenda de pan y de sal, una costumbre ucraniana que se remonta a la época [illegible]. Los girasoles, de [illegible] se obtiene aceite, son uno de los principales cultivos de Ucrania y Mo[illegible].

[illegible]zquierda: Gran [illegible] Ucrania [illegible] extensa [illegible] colinas suavemente onduladas. Hoy [illegible] está [illegible] para [illegible] han [illegible] de los [illegible]cos. Para [illegible] estado [illegible] es necesario [illegible] del [illegible] de Azov [illegible] Novo[illegible] costas [illegible] Mar Negro y [illegible] Az[illegible] equivalen para [illegible] y para los soviéticos [illegible] que la Costa Azul significa para los franceses. [illegible] fue [illegible] la Antigüedad. La península de Crimea está [illegible] Ucrania, [illegible] istmo de Perekop. All[illegible] los palacios de príncipes y cortesanos fueron transformados por el actual régimen en hoteles y casas de reposo [illegible] en [illegible] se [illegible] famosa conferencia entre Stalin, Roosevelt y Churchill [illegible] más [illegible] de sus balnearios. Abajo, izquierda: El Dniéper, que atraviesa [illegible] tiene 2.285 km de largo [illegible] Derecha: la ciudad de [illegible] Crimea.

Con Ivan IV el Terrible (1547-1584), comenzó la expansión de Rusia. Su objetivo era ganar acceso a los mares Báltico y Negro para su reino, convirtiéndose el Volga en un río ruso. En 1613 subió al poder el zar Miguel, el primer miembro de la dinastía de los Romanov, la cual gobernaría al país hasta 1917, año en que estalló la Revolución. Mientras tanto, los habitantes de Ucrania, cansados de estar sometidos al dominio extranjero, formaron el cuerpo militar de los cosacos y se rebelaron contra los polacos. Pero, como estos eran muy poderosos, recurrieron al zar Alexis, quien envió tropas en su ayuda (1654). Desde entonces, Ucrania pasó a ser una provincia rusa, hasta que después de la Revolución fue declarada república federada de la Unión Soviética Izquierda. La antigua ciudad de Karkov fue capital de Ucrania desde 1920 hasta 1934.

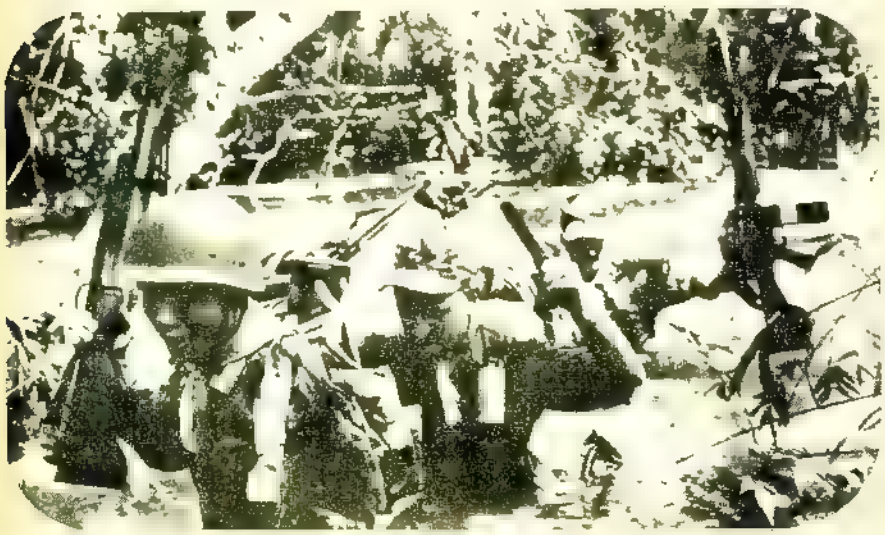
[illegible] más pequeño [illegible] R.S.S. está compuesta [illegible] por el territorio de Basarabia, que pertenecía antiguamente a Rumania. Su capital es Kichinev y está ubicada a [illegible] de un afluente del Dniester. El 80 por ciento de la población (2.700.000 habitantes) se dedica a la agricultura, siendo sus principales cultivos, igual que en su vecina Ucrania, el maíz, la remolacha, los girasoles, el tabaco y las viñas.

A Moldavia la llaman el "país de la uva" y sus vinos gozan de una excelente reputación en toda la Unión Soviética. Su paisaje y sus costumbres son muy semejantes a los de Ucrania, siendo los habitantes de ambas repúblicas grandes aficionados a la música. Tanto las danzas y canciones folklóricas ucranianas como moldavas se encuentran entre las más bellas del mundo. Arriba: La gran usina de Zaporojstal es una muestra de la creciente industrialización de Ucrania Izquierda. Aldeanos ucranianos frente a una casa típica, llamada izba, de la región. Tiene el techo de paja y un cerco de madera a su alrededor.

POR AQUÍ Y POR ALLÁ

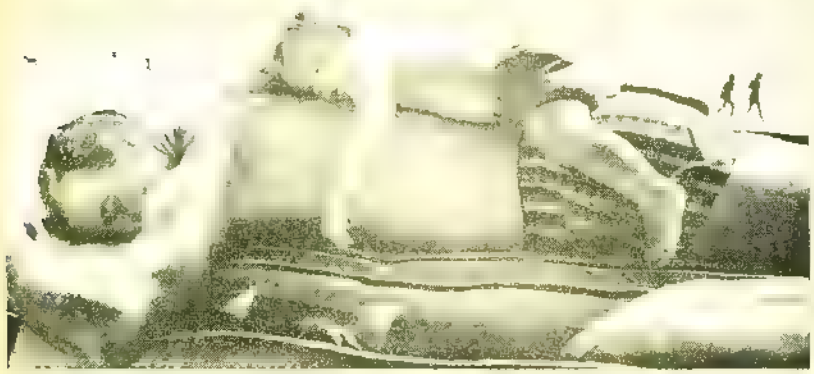
LA MODA: RAPTAR AVIONES

Derecha: Toda persona que se precie de vivir a la moda tiene que raptarse un avión... Y el avión tiene que estar lleno de gente. Vacío no vale. Tiempo atrás, un joven argentino, con "pinta" de intelectual, a punta de pistola desvió un aparato de Aerolíneas Argentinas —en vuelo de Buenos Aires a Santiago— hacia Cuba. Recientemente, un grupo de guerrilleros del movimiento de Liberación Nacional de Brasil se apoderó de un Boeing de la Varig cuando volaba de Buenos Aires a Santiago y lo obligó a viajar a La Habana con sus 86 pasajeros. Todo hasta aquí va bien. Pero apareció en escena un joven, oriundo de Córdoba —Argentina— que se "robó" un avión de la compañía Austral para ir a Cuba. Pero al descender el DC-6 en Montevideo para reabastecerse de combustible, el jefe del aeropuerto lo convenció con muy buenas palabras para que no lo hiciera y se entregó mansamente a la policía...

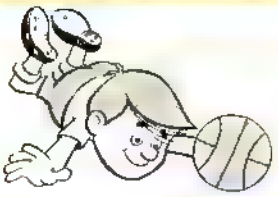


ALGO ES ALGO

Izquierda: El Presidente de los Estados Unidos, Richard Nixon, en discurso por cadena nacional, manifestó que poco a poco irá ordenando el retiro de las fuerzas norteamericanas de Viet Nam. Muchos se sintieron decepcionados porque esperaban que Nixon anunciara la salida inmediata de los militares de su país que están combatiendo junto a los "ojos de almendra" de Survietnam. Pero ya es algo, porque peor hubiese sido que anunciara lo contrario. La cuestión es que de una vez por todas se acabe esa masacre, puesto que se sabe que hasta la fecha van 300 mil muertos.



DOS ACIERTOS FOTOGRAFICOS



DEPO

Antes de entrar de lleno a la explicación de los reglamentos del fútbol es fundamental que ustedes, caros lectores, conozcan algunos sesudos detalles, como éste. "El objetivo de cada equipo consiste en hacer pasar la pelota el mayor número de veces a través de la portería del contrario, y en evitar que éste haga lo propio; para tal propósito, los jugadores se sirven de todas las partes del cuerpo (incluido el ombligo), menos los brazos y las manos, para impulsar la bola en cualquier dirección dentro de la cancha". (Galvarino no habría tenido ningún problema para jugar fútbol).

Después de esta "tremenda" definición, su autor debe haber quedado con un cansancio mental enorme. Porque hasta nuestras abuelas que no tienen idea de este deporte, saben que el fútbol se juega con los pies y que el asunto consiste en hacer más goles que el enemigo.

LA CANCHA

Al hablar de cancha, hacemos referencia a esas de pasto, con rayas, arco y todo. Porque aquellas que inventan en las "pichangas" callejeras, con dos piedras como puerta, son producto de la fértil imaginación de algunos chiquilines (¡qué linda frase me salió!).

El terreno de juego es una superficie rectangular con líneas de banda (laterales) de 100 metros y líneas de meta (fondo) de 64 metros. A estas medidas pueden agregárseles otros 10 metros al largo y 11 al fondo, sin que por ello se pase a llevar el reglamento.

Sobre este asunto haremos un alcance pintoresco. Para algunos partidos de mucha importancia —esto ha ocurrido en Europa especialmente— los clubes que hacen de local, acortan o alargan la cancha según les convenga mas con el objeto de perjudicar al rival. Algunos equipos están habituados a actuar en terrenos con medidas mínimas y cuando tienen que hacerlo en escenarios más largos dan un penoso espectáculo porque se demoran como una hora en llegar al arco adversario

La cancha es dividida por una linea central que la cruza de lado a lado, dividiendo simétricamente el plano. El centro del rectángulo se marca con un punto desde el cual se traza un circulo de 18,30 metros de diámetro. En las esquinas se colocan banderolas con astas de 1,50 metros de altura. Alrededor de éstas se pintan circunsferencias de un metro de radio, que se denominan áreas de esquina y desde donde se lanzan los corners

Los arcos (puertas, vallas, metas, pórticos etc.) estan situados en el centro de las líneas de fondo y miden 7,32 metros de largo por 2,44 metros de alto. Desde las tribunas parecen chicos pero es cuestión de parar se debajo de uno para tiritar de espanto y comprender por qué a los arqueros les hacen goles.

Por este motivo no se ha podido dar con el arquero ideal. Porque los de mayor estatura alcanzan con facilidad arriba, pero se demoran como diez minutos en llegar al suelo cuando se tiran. Y los chicocos —por estar más cerca del piso— son muy rápidos para controlar pelotas por bajo, pero ni jugando con una escalera agarran las que van por alto.

Una cosa importante: los postes deben tener 12 centímetros de grosor. Porque si se hacen con varillas al primer pelotazo, ¡zaz!, se viene abajo el arco.

A 5,50 metros de los postes y perpendicular a la línea de fondo se trazan líneas de igual longitud, que unidas forman las áreas de meta (área chica). Y a 16,50 metros de los postes se trazan otras que unidas forman las áreas de penal (área grande). Frente al centro del arco y al final de una linea imaginaria de 11 metros se pinta un punto, conocido como "punto penal".

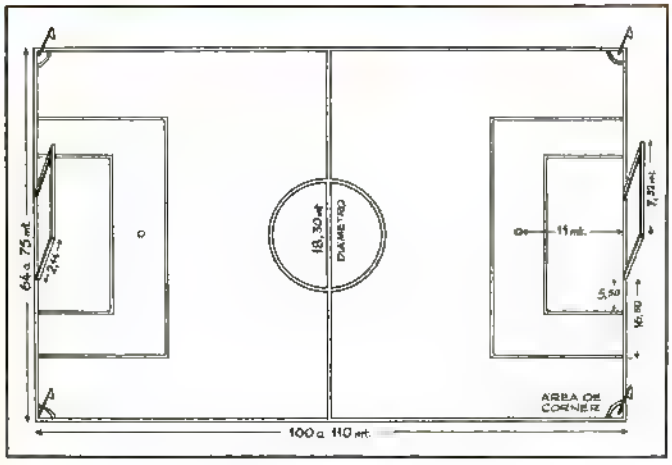
Desde allí se lanzan los penales, en que quedan frente a frente el ejecutante y el arquero. Esta es la sanción máxima con que es castigado un equipo, puesto que se ha hecho famosa la frase de que "un penal es medio gol".

EL ARCO. Los postes tienen un grosor de 12 centímetros y un alto de 2,44 metros. El largo del pórtico es de 7,32 metros. ¡Con razón a los arqueros les hacen tantos goles!

RTES

SEGUNDA PARTE

FUTBOL



LA PELOTA

No obstante, nos habíamos olvidado de lo más importante: la pelota. Porque un partido de fútbol sin balón es como manejar un auto sin manubrio. El implemento debe pesar, antes del partido, entre 396 y 453 gramos, con una circunsferencia de 0,68 centímetros a 0,71. La pelota es de cuero, con una cámara de caucho en su interior

La pelota debe cumplir con esas condiciones antes de iniciarse el juego. Porque a medida que éste transcurre, le dan tantos golpes y "puntetes" que la pobre termina por "aguatarse". En muchas ocasiones ha ocurrido que hay que cambiar de balón porque se desinfla, se rompe o... se lo roban los graciosos de la galería cuando va a caer por esos lados.

Por tradición —y doctrina— el equipo perdedor se lleva la pelota para su casa y cuando hay empate, ésta se rifa al cara o sello. En otras oportunidades, cuando el árbitro ha sido muy bueno, los capitanes de ambos conjuntos se la regalan como un homenaje y reconocimiento. Claro es que esto último sucede una vez cada cinco años, porque no hay equipo que halle acertado al juez. Por otro lado, los equipos malos que no agarran puntos ni por casualidad, tienen el club lleno de pelotas. Y por ello se sienten orgullosos: "Somos colistas pero nadie cuenta con tantos balones como nosotros".

LOS IMPLEMENTOS

Los implementos de un futbolista son más o menos éstos.

Camiseta (porque jugar a cuero pelado es mal visto Además hay futbolistas que no les gusta que le vean la marca de la vacuna).

Protectores (son verdaderos calzoncillos, pero elásticos y que se usan debajo del pantalón. Arriba se verían muy mal).

Pantalones (tienen que ser cortos y sin bolsillos)

Canilleras (protectores de cuero que se amarran en torno a la canilla para que no duelan tanto las patadas).

Vendas (para envolver el pie, hasta más arriba del tobillo, dejando libre el talón y los tobillos para que no pierdan movilidad).

Medias (o calcetines de lana)

Zapatos (botines con estoperoles, cuyo tamaño puede ser variable de acuerdo al terreno en que se juegue).

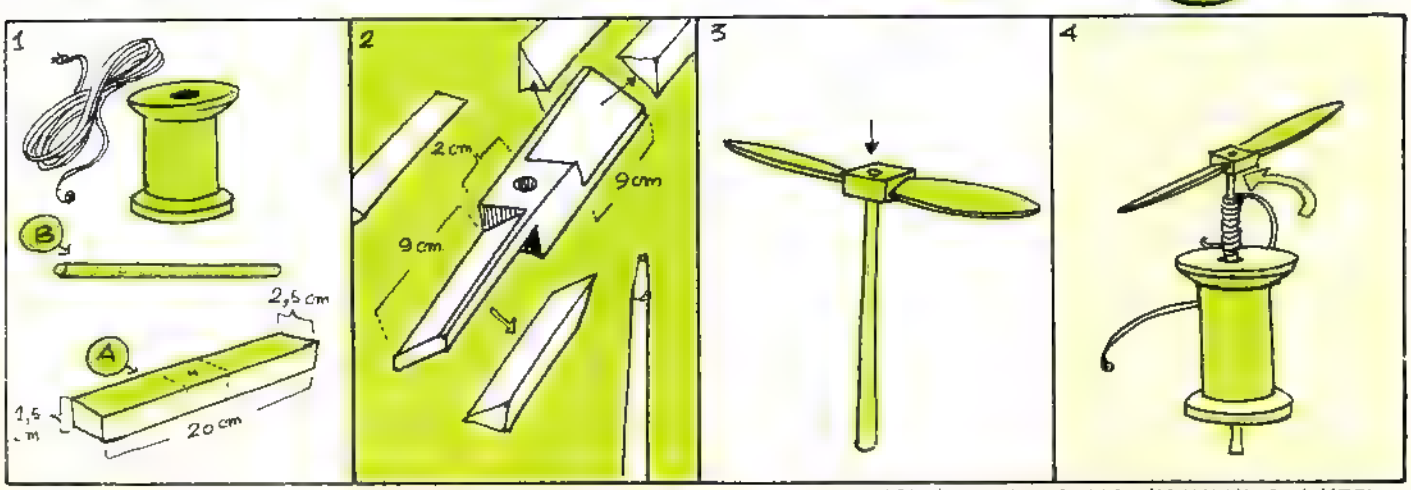
NOTA: El futbolista no puede jugar con anillos o medallitas, porque puede herir involuntariamente a un rival.

LA PELOTA Antes de iniciarse el partido el arbitro comprueba si el balon posee las condiciones necesarias peso 396 a 453 gramos con una circunsferencia de 68 a 71 centimetros

JUEGOS

COPTERO

ESTE ES UN "COPTERO", JUGUETE INVENTADO POR LOS CHINOS HACE CIENTOS DE AÑOS. TÚ PODRÁS HACERLO FÁCILMENTE. SÓLO NECESITAS UN TROZO DE MADERA DE 20 cm. DE LARGO, 2,5 cm DE ANCHO Y 1,5 cm. DE ALTO PARA HACER LA HÉLICE; UNA CARRETILLA DE HILO VACÍA; OTRO PALITO DE UNOS 15 cm. DE LARGO Y CILÍNDRICO, DE UN GROSOR SUFICIENTE PARA QUE ENTRE EN EL HUECO DE LA CARRETILLA Y GIRE FÁCILMENTE. ADEMÁS UN TROZO DE CORDEL. CORTA LA MADERA "A", COMO INDICA LA FIG. 2. LUEGO PÚLELO CON ESCOFINA Y LIJA DE MODO QUE TE QUEDE UNA HÉLICE BONITA. HAZ UN AGUJERO EN EL CENTRO E INTRODUCE A PRESIÓN EL PALITO "B". (FIG. 3). ENROLLA EL CORDEL AL EJE Y COLÓCALO EN EL HUECO DE LA CARRETILLA (FIG 4). SOSTÉN CON UNA MANO LA CARRETILLA Y DA UN TIRÓN AL CORDEL. SI EL CÓPTERO NO VUELA, ES PORQUE HAS ENROLLADO EL CORDEL AL REVÉS.



COLABORACIÓN DEL LECTOR WALDO HORMAZABAL, DE YUMBEL.

Galería de Estrellas

SANDIE SHAW

UNIVERSIDAD DE CHILE De pie: izq.: Araya (Kinesiólogo); Manuel Rodríguez; Roberto Hodge; Alberto Quintano; Nelson Gallardo; Juan Rodríguez y Adolfo Neff. Hincados en el mismo orden: Luis Ventura; Eduardo Peralta; Jorge Spedaletti; Guillermo Yávar y Manuel Arratia. (FOTO: Fernando Pavez)

¿SABES PEPITO?
TE PEINAS IGUAL
QUE LOS BEATLES..

..ERES TAN
VALIENTE
COMO BATMAN

..Y CASI TAN
INTELIGENTE
COMO PAPÁ

..PERO LO QUE
MAS ME GUSTA
ES QUE..

..HACES LOS
GLOBOS
MAS GRANDES!

BUUUUUUM

chicle

GLOBO ADAMS*

UN PRODUCTO DE CHICLE ADAMS* S.A.C.I.

*M.R.

FUSILAMIENTO DE CARRERA

GOBIERNO DE O'HIGGINS

ASESINATO DE RODRIGUEZ

LA VENGANZA DE CARRERA